

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NIRMANA DENGAN MODUL  
DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan



**oleh**

**APRILIA RETNO WULANDARI**

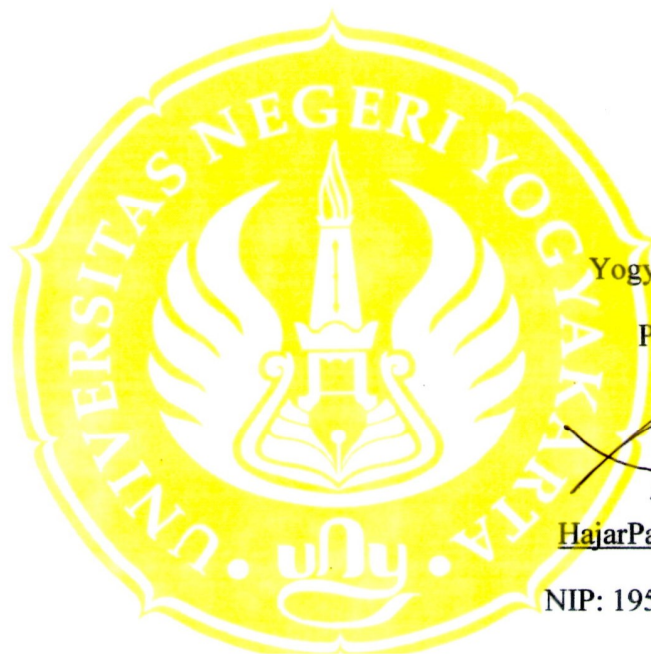
**NIM 08206241019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MEI 2013**



## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NIRMANA DENGAN MODUL DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA”** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 4 Maret 2013

Pembimbing

Hajar Pamadhi, M.A (Hons)

NIP: 19540722 198103 1 003

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

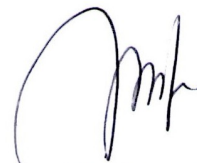
Nama : Aprilia Retno Wulandari  
NIM : 08206241019  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 26 April 2013

Penulis,



Aprilia Retno Wulandari

NIM 08206241019

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NIRMANA DENGAN MODUL DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji oleh pembimbing pada tanggal 8 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		16 Mei 2013
Dwi Retno Sri A. M.Sn.	Sekretaris		14 Mei 2013
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji I		8 Mei 2013
Hajar Pamadhi, M.A. Hons.	Penguji II		7 Mei 2013

Yogyakarta, 21 Mei 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Aku memikirkan tentang semua pakaian, tetapi tidak menemukan pakaian yang lebih baik dari pada takwa. Aku merenungkan tentang segala jenis amal baik, namun tidak mendapatkan yang lebih baik dari pada memberi nasehat baik. Aku mencari segala bentuk rezeki yang lebih baik dari pada sabar.

(Umar bin Khattab)

Arti penting manusia bukan terletak pada apa yang dia peroleh, melainkan apa yang sangat ia rindukan untuk diraih

(Kahlil Gibran)

### **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kehadirat Allah SWT, kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda terima kasih untuk:

- ❖ Allah SWT yang membuat semua ini menjadi mungkin buat karya yang tak seberapa diantara karunia-Mu
- ❖ Bapak dan Ibu tercinta, cinta tulus, do'a dan segala perjuangan dalam mengajarkan arti hidup tak pernah tergantikan.
- ❖ Mbah Putri (Alm), terima kasih atas cinta tulus dan kasih sayang yang telah mengubah luka menjadi sebuah senyuman.
- ❖ Adik-adik ku tercinta, terima kasih disaat jenuh kalian selalu membuat ku tersenyum.
- ❖ Mas Adi yang selalu menemani, terima kasih banyak atas perhatiannya.

# **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NIRMANA DENGAN MODUL DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA**

**Oleh:**

**Aprilia Retno Wulandari**

**NIM: 08206241019**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model modul grafis untuk pembelajaran Nirmana untuk siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X semester I.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik kuantitatif. Pembuatan modul melalui beberapa tahap, antara lain: 1) Persiapan, yaitu melakukan observasi; 2) Perancangan, meliputi menentukan tujuan dan mengumpulkan bahan, gambar, foto serta materi; 3) Penyusunan, meliputi pemilihan format dan desain awal modul; dan 4) Penilaian, meliputi penilaian produk awal modul, kelayakan modul atas aspek isi, desain dan kreativitas isi modul oleh ahli materi, ahli media dan guru bidang studi, melakukan revisi dan hasil akhir. Variabel dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran dan mata pelajaran nirmana. Penelitian ini adalah penelitian sampel, dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah editing, koding dan tabulasi. Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan tabel frekuensi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan modul grafis menggunakan desain dan tata tulis gaya majalah serta warna modul disesuaikan pada tingkat pertumbuhan peserta didik agar menarik minat belajar selama mempelajari modul. Warna *background* pada masing-masing bab memiliki identitas yang digunakan untuk membedakan warna sehingga menjadikan proses belajar yang menyenangkan serta mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lama. Penampilan materi dikemas menggunakan lipatan tunggal, lipatan akordeon, *flip up* dan *pop up*. Berdasarkan penilaian tingkat kelayakan modul grafis menunjukkan; a) aspek isi modul sebesar 85,2 persen, b) aspek desain modul sebesar 90,4 persen dan c) aspek kreativitas isi modul sebesar 81 persen. Secara keseluruhan tingkat kelayakan modul grafis pengembang kreativitas sebesar 83,95 persen. Tingkat kreativitas menggunakan modul grafis sebesar 83 persen.

***Kata kunci: Modul pembelajaran, Mata pelajaran Nirmana.***

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada pembimbing Drs Hajar Pamadhi, M.A. Hons. yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Penulis ucapkan terima kasih kepada Tim Penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji kelayakan skripsi ini dan juga atas masukan yang membangun.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga dan teman sejawat yang telah memberikan doa, dukungan moral, bantuan dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Yogyakarta, 20 Mei 2013

Penulis,



Aprilia Retno Wulandari

NIM 08206241019

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
 <b>BAB II   KAJIAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	10
1. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa .....	10
a. Pendekatan Belajar Seni .....	10
b. Pengebangan Bahan Ajar Seni Rupa .....	11
c. Nirmana .....	12
2. Hakekat Belajar .....	18
3. Sumber Belajar .....	19
4. Karakteristik Kreativitas .....	20

a. Kreativitas Penting dalam Hidup .....	21
b. Konsep Kreatif .....	21
c. Pengembangan Kreativitas .....	22
d. Teori Produk Kreatif .....	23
5. Modul .....	24
a. Pengertian Modul dan Karakteristik Modul .....	24
b. Tipe Modul .....	26
c. Fungsi dan Tujuan Penulisan Modul .....	26
d. Pembelajaran Menggunakan Modul .....	27
e. Prinsip Penulisan Modul .....	29
B. Kerangka Berfikir .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	34
1. Tahap Persiapan .....	34
2. Tahap Perancangan .....	36
3. Tahap Penyusunan .....	36
4. Tahap Penilaian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel .....	38
D. Populasi dan Sampel .....	39
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	40
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Modul .....	49
B. Data Hasil penelitian .....	52
1. Data Validasi Ahli Materi .....	52
2. Data Validasi Ahli Media .....	55
3. Data Validasi Kreativitas Isi Modul oleh Ahli Materi .....	59
4. Data Validasi Guru Bidang Studi .....	62
5. Data Penilaian Kreativitas Peserta Didik .....	65
C. Analisis Data .....	68



1. Analisis Data Validasi Ahli Materi .....	69
2. Analisis Data Validasi Ahli Media .....	70
3. Analisis Data Validasi Kreativitas Modul .....	71
4. Analisis Data Validasi Guru Bidang Studi .....	72
5. Analisis Data Penilaian Kreativitas Peserta Didik .....	73
D. Revisi Produk .....	82
1. Revisi Tahap I .....	82
2. Revisi Tahap II .....	86
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	118
B. Saran .....	119
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	120
<b>LAMPIRAN</b> .....	122

## DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Kelayakan Isi Modul .....	41
2. Kisi-Kisi Penilaian Kreativitas Modul .....	42
3. Kisi-Kisi Penilaian Kelayakan Desain Modul .....	43
4. Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Kreativitas .....	45
5. Aturan Pemberian Skor .....	47
6. Kriteria Kategori Penilaian .....	47
7. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Isi .....	53
8. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Bahasa dan Gambar .....	54
9. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Penyajian .....	54
10. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Keterlaksanaan .....	55
11. Skor Penilaian Ahli Media pada Ukuran Modul .....	56
12. Skor Penilaian Ahli Media pada Desain Kulit Modul .....	56
13. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Penyajian .....	57
14. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Kegrafisan .....	58
15. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Ilustrasi .....	59
16. Skor Penilaian Keterbaruan Modul .....	60
17. Skor Penilaian Pemecahan Masalah dalam Isi Modul .....	60
18. Skor Penilaian Keterperincian Isi Modul .....	61
19. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Isi .....	62
20. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Bahasa dan Gambar .	63
21. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Penyajian .....	64
22. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Keterlaksanaan .....	64
23. Skor Penilaian Siswa pada Aspek Berpikir Kreatif .....	66
24. Skor Penilaian Siswa pada Aspek Sikap Kreatif .....	67
25. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi .....	69
26. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media .....	70
27. Hasil Analisis Data Validasi Kreativitas Modul .....	71

28. Hasil Analisis Data Guru Bidang Studi .....	72
29. Hasil Analisis Penilaian Kreativitas Peserta Didik .....	73
30. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Banyaknya Ide yang Muncul Setelah Menggunakan Modul .....	74
31. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Variasi Ide dalam Penugasan Setelah Menggunakan Modul .....	75
32. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Kekuatan Ide dalam Kegiatan Belajar Setelah Menggunakan Modul .....	75
33. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Pemahaman Materi saat Membaca Modul .....	76
34. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Upaya Mengerjakan Penugasan Secara Maksimal .....	77
35. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Perasaan Senang dan Tenang saat Menyampaikan Pendapat dan Berkarya .....	78
36. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Kemampuan Membuat Kombinasi-Kombinasi Baru .....	78
37. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Perasaan Bersemangat dan Antusias Saat Mengikuti Pelajaran .....	79
38. Frekuensi Penilaian Siswa Mengenai Perasaan Yakin terhadap Ide atau Gagasan Sendiri untuk Menuangkan dalam Bentuk Gambar ....	80
39. Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Perlunya Mengevaluasi Setiap Pekerjaan yang telah Dikerjakan .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
1. Warna Primer .....	14
2. Warna Sekunder .....	14
3. Warna Panas dan Warna Dingin .....	15
4. Skema Kerangka Berpikir .....	33
5. Halaman `12 dan 13 sebelum direvisi .....	83
6. Halaman 12 dan 13 sesudah direvisi .....	83
7. <i>Cover</i> sebelum direvisi .....	85
8. <i>Cover</i> sesudah direvisi .....	85
9. Halaman 4 sebelum direvisi .....	88
10. Halaman 4 sesudah direvisi .....	89
11. Halaman 8 sebelum direvisi .....	90
12. Halaman 8 sesudah direvisi .....	91
13. Halaman 13 sebelum direvisi .....	92
14. Halaman 13 sesudah direvisi .....	93
15. Halaman 15 sebelum direvisi .....	94
16. Halaman 15 sesudah direvisi .....	95
17. Halaman 21 sebelum direvisi .....	96
18. Halaman 21 sesudah direvisi .....	97
19. Halaman 23 sebelum direvisi .....	98
20. Halaman 23 sesudah direvisi .....	99
21. Halaman 25 sebelum direvisi .....	100
22. Halaman 25 sesudah direvisi .....	101
23. Halaman 30 sebelum direvisi .....	102
24. Halaman 30 sesudah direvisi .....	103
25. Halaman 33 sebelum direvisi .....	104
26. Halaman 33 sesudah direvisi .....	105
27. Halaman 38 sebelum direvisi .....	106
28. Halaman 38 sesudah direvisi .....	107

29. Halaman 39 sebelum direvisi .....	108
30. Halaman 39 sesudah direvisi .....	109
31. Halaman 43 sebelum direvisi .....	110
32. Halaman 43 sesudah direvisi .....	111
33. Halaman 57 sebelum direvisi .....	112
34. Halaman 57 sesudah direvisi .....	113
35. Halaman 61 sebelum direvisi .....	114
36. Halaman 61 sesudah direvisi .....	115
37. Halaman 62 sebelum direvisi .....	116
38. Halaman 62 sesudah direvisi .....	117

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Nomor</b>	<b>Halaman</b>
1. Silabus .....	122
2. RPP .....	124
3. Instrumen Penelitian .....	140
4. Modul .....	220
5. Absen Siswa .....	261
6. Karya Siswa .....	262
7. Analisis Hasil Validasi Modul .....	265
8. Foto Aktivitas Mengajar di SMK Negeri 5 Yogyakarta .....	296
9. Surat Pernyataan Validasi .....	297
10. Surat Perijinan Penelitian .....	303

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan, karena transfer ilmu dari guru ke siswa maupun antar siswa terjadi selama proses ini berlangsung. Guru bertugas sebagai fasilitator sekaligus motivator dalam mengorganisasi kelas, mengkondisikan siswa dan juga membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi juga merupakan tugas utama guru yang tidak bisa dikesampingkan. Guru dituntut untuk selalu menggunakan metode-metode variatif selama proses pembelajaran. Tuntutan ini juga diwujudkan pemerintahan dengan menyelenggarakan program sertifikasi pendidikan, kenaikan gaji dan juga perbaikan kurikulum dari tahun ke tahun.

Segala upaya yang diwujudkan pemerintah ini merupakan motivasi bagi para guru untuk meningkatkan akreditasi atau kemampuannya dalam proses pembelajaran, karena saat ini banyak dijumpai guru-guru masih menggunakan pendekatan yang berorientasi pada guru yaitu sistem pendidikan yang konvensional, di mana hampir seluruh kegiatan belajar mengajar dikendalikan penuh oleh para guru sedangkan metode yang digunakan bersifat monoton dan konvensional.

Karena itu pemerintah dengan program-programnya menginginkan guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode yang bersistem untuk merencanakan, menggunakan dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan

pembelajaran dengan memperhatikan sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan lebih efektif dan efisien. Metode seperti itulah yang disebut sebagai teknologi pendidikan.

Para ahli teknologi pendidikan berpendapat bahwa peranan utama teknologi pendidikan adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi menyeluruh proses belajar mengajar. Namun dalam pendidikan dan latihan, meningkatkan efisiensi memiliki banyak makna. Hal yang mungkin dapat memperjelas arti efisiensi tersebut, antara lain adalah meningkatkan kualitas belajar atau penguasaan materi belajar dan mempersingkat waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan dalam belajar. Kriteria tertentu yang dirumuskan dengan baik yang dapat meningkatkan efisiensi sistem, situasi atau proses pendidikan dapat diukur dengan standar tertentu. Kemudian keputusan yang berkenaan dengan ukuran yang pasti dan jelas, yang dapat digunakan untuk mencapai hasil yang terbaik sering diperoleh dengan cara menggunakan pendekatan teknologi dari pendidikan. Pendekatan teknologi dari pendidikan pada teknologi pendidikan melibatkan pendekatan ilmiah yang sistematis dalam memecahkan masalah .

Masalah utama pendidikan saat ini adalah bagaimana upaya menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut Devito (Supriadi, 1994: 15) kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Hal ini berarti bahwa dalam diri setiap orang terdapat benih-benih kreatif dengan tingkatan yang berbeda-beda tergantung bagaimana upaya tiap orang tersebut mengembangkannya. Pengembangan kreativitas dapat



dilakukan melalui jalur pendidikan. Sehubungan dengan hal ini, para guru sebagai tenaga pendidik mempunyai peran dominan dalam pengembangannya. Sayangnya penggunaan cara konvensional yang masih sering dijumpai saat ini justru menyebabkan kreativitas siswa kurang berkembang dengan baik, yaitu siswa kurang mampu mengembangkan pemikirannya sendiri, karena guru cenderung membatasi daya pikir siswa. Siswa pun jadi kurang mampu untuk mengembangkan pemikirannya sendiri karena terbiasa didikte oleh guru.

Kenyataan-kenyataan yang memperlihatkan adanya kecenderungan pembelajaran searah dari guru yang berbasis *teacher center* harus segera direkonstruksi menjadi dua arah, yaitu diubah menjadi *student center*. Tujuan pembelajaran ini agar anak kreatif dan mampu membangun pemahaman sendiri. Pembelajaran menarik dan bermutu perlu dipersiapkan melalui variasi metode dan media pembelajaran sehingga siswa terhindar dari rasa bosan, rasa mengantuk dan tidak bersemangat. Sumber belajar atau bahan ajar yang akan diajarkan juga memberikan peranan akan kelancaran pelaksanaan pembelajaran Nirmana. Sumber belajar ditinjau dari tipe asal usulnya, dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), contoh: buku belajar, modul, program VCD pembelajaran, program audio pembelajaran, transparansi, dan CAI (*Computer Asisted Instruaction*) dan sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), contoh: surat kabar, siaran TV, sumber manusia, dan tempat-tempat umum (Bambang Warsita, 2008: 212). Salah satu upaya untuk membangun kreativitas siswa adalah melalui pembelajaran kontemporer sebagai sumber belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran kontemporer yang dapat digunakan untuk media pembelajaran Nirmana adalah modul.

Modul mulai sering digunakan sebagai alat penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar. Tujuan digunakan modul adalah untuk mengubah keadaan dari sistem tradisional. Pengajaran sistem tradisional yang sangat klasikal menjadi situasi belajar mengajar yang merangsang, yang lebih mengaktifkan murid untuk membaca dan belajar memecahkan masalah sendiri. Namun masih perlu pengawasan dan bimbingan guru yang selalu siap menolong peserta didik saat menemui kesulitan (Suryosubroto, 1983:12).

Melalui modul seorang siswa mampu memperoleh setumpuk informasi, tanpa harus menguras energi, waktu dan biaya untuk sumber belajar. Modul pun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif, karena ragam bahasa dalam modul berbeda dengan ragam bahasa dalam buku teks pelajaran yang cenderung kaku dan monoton. Penelitian ini akan memfokuskan pada modul pengembangan kreativitas dalam mata pelajaran nirmana dua dimensi, sehingga media pembelajaran sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam mencerdaskan anak-anak bangsa yang tengah menuntut ilmu di bangku sekolah. Pembelajaran dengan modul diharapkan mampu membantu dan merangsang minat baca serta daya pikat siswa terhadap bahan bacaan sehingga mengembangkan kreativitas anak serta kegiatan pembelajaran dapat diselenggarakan lebih interaktif, inspiratif, efektif dan menyenangkan. Akan tetapi masih banyak guru yang tidak menggunakan modul sebagai media pembelajaran.

Salah satu contoh adalah pada SMK Negeri 5 Yogyakarta yang telah memiliki akreditasi A, dalam pembelajaran Nirmana dua dimensi guru tidak menggunakan modul sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena tidak ada model modul grafis untuk pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Melalui penelitian pendidikan yang diberi judul “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN NIRMANA DENGAN MODUL DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA”, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak melalui mata pelajaran Nirmana untuk siswa kelas X SMK Negeri Yogyakarta.

SMK Negeri 5 Yogyakarta menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai dasar kegiatan pembelajarannya. Mata pelajaran Nirmana dipelajari pada kelas X, pada program studi keahlian Seni Rupa, khususnya kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) semester I terdiri atas Standar Kompetensi: Merancang Nirmana Datar, dan Kompetensi Dasar: (1) menjelaskan unsur dan prinsip desain dua dimensi (2D); (2) mendeskripsikan bahan dan alat menciptakan nirmana datar; (3) membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur ke dalam komposisi dua dimensi (2D). Adapun indikatornya adalah sebagai berikut;

1. modul atau buku tentang unsur dan prinsip desain 2D dibaca siswa dengan cermat,
2. unsur dan prinsip desain 2D dijelaskan dengan seksama dan terstruktur,
3. modul atau buku tentang bahan dan alat menciptakan nirmana datar dibaca siswa dengan cermat,

4. bahan dan alat mencipta nirmana kecil datar dideskripsikan secara cermat sesuai dengan kegunaannya,
5. gambar alternatif komposisi warna dibuat sesuai dengan prosedur kerja,
6. gambar alternatif terbaik dipilih untuk dibuat karya, dan
7. komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur ke dalam komposisi 2D digambar sesuai prosedur kerja.

Indikator-indikator di atas dipelajari dalam delapan pertemuan, di mana setiap pertemuan terdiri dari empat jam pelajaran. Masing-masing jam pelajaran terdiri atas 45 menit (Pemerintah Kota Yogyakarta Dinas Pendidikan 2012: 92-93).

Menurut Sadjiman (2010) nirmana merupakan ilmu keindahan atau ilmu seni dan desain. Karya seni dan desain harus memiliki nilai-nilai keindahan, nirmana merupakan ilmu dasar dari semua seni dan desain. Materi yang terkandung relatif padat dan membutuhkan pemahaman yang tinggi untuk mengingat semua materi yang ada di dalamnya. Faktor inilah yang menyebabkan guru mata pelajaran nirmana lebih senang memilih metode ceramah dan buku pelajaran. Harapannya adalah dengan mendengarkan, siswa akan memiliki pemahaman yang lebih kuat dan dengan menyimak buku pelajaran materi yang disampaikan dapat menumbuhkan angan-angan siswa dan bisa dipelajari dikemudian hari. Kenyataan yang ada, siswa cenderung cepat bosan terhadap pembelajaran Nirmana. Para siswa juga cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, bahkan seringkali terlihat beberapa siswa mengantuk saat guru menjelaskan materi. Keadaan ini menggambarkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa kurang terlibat secara aktif karena siswa hanya bertugas

sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru, sedangkan guru menjadi pihak yang dominan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Adanya kecenderungan pada guru menggunakan cara-cara konvensional dalam menyampaikan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Seni Rupa, salah satunya Nirmana.
2. Kreativitas siswa selama pembelajaran Nirmana kurang berkembang dengan maksimal karena siswa terbiasa didikte dengan cara dijadikan pendengar dan dengan menyimak buku pelajaran.
3. Perlunya rekonstruksi pembelajaran dalam waktu cepat, yaitu dengan mengubah pembelajaran dari teacher center menjadi student center.
4. Pemanfaatan modul grafis pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran Nirmana dua dimensi khususnya telah jarang dimanfaatkan kembali sebagai sumber belajar siswa.
5. Belum ada model modul grafis pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta.
6. Siswa cenderung bosan, yang ditandai dengan kurangnya antusias selama pembelajaran dan siswa sering terlihat mengantuk saat mendengarkan penjelasan dari guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti memfokuskan penelitian ini pada beberapa masalah yang telah teridentifikasi, antara lain yaitu:

1. Pemanfaatan modul grafis untuk pembelajaran Nirmana dua dimensi telah jarang dimanfaatkan kembali sebagai sumber belajar siswa.
2. Belum ada model modul grafis pengembangan kreativitas dalam pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini lebih ditekankan pada “Bagaimana modul grafis untuk pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah “Menghasilkan model modul grafis untuk pembelajaran Nirmana untuk siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X semester I”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, mengetahui cara-cara pengembangan modul grafis untuk mata pelajaran Nirmana.
2. Bagi guru, dapat membantu keterlaksanaan dan variasi pembelajaran Nirmana dengan modul.
3. Bagi siswa, dapat:

- a. Meningkatkan wawasan bentuk nirmana dua dimensi.
  - b. Meningkatkan wawasan penciptaan.
  - c. Sebagai catatan untuk dapat dipelajari lain waktu.
4. Bagi ilmu pengetahuan, dapat dijadikan sumber belajar dalam mengkaji nirmana dan sebagai referensi penelitian lebih lanjut.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Karakteristik Pembelajaran Seni Rupa**

Manfaat seni dalam pendidikan yaitu membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, perkembangan cenderung bersifat vertikal yaitu memperluas wawasan atau cakrawala pengetahuan, mental bahkan fisiknya pula. Seni membina perkembangan estetik yaitu pengalaman seni bukan monopoli seniman tetapi untuk semua orang. Konsep dasar kesenirupaan menurut Hajar Pamadhi (1998: 34), dapat disusun strategi sebagai berikut:

##### **a. Pendekatan Belajar Seni**

###### **1) Pendekatan definitif**

Belajar ini melalui pengertian yang bersifat teori, yaitu dengan membaca dan memahami arti seni lewat kepustakaan. Belajar melalui definisi-definisi ini sifatnya deduktif, yaitu melalui kajian ilmiah, akan didapatkan bentuk pengetahuan teoritik. Pengetahuan juga bersifat kognitif, yang suatu kali akan mengalami penyurutan hafalan. Kelemahannya adalah pengetahuan ini cepat memudar dan setelah itu akan lupa atau hilang sama sekali.

###### **2) Pendekatan partisipatif**

Dituntut melakukan sendiri praktik berkarya seni. Kegiatan ini bersifat induktif dan mencari pengertian seni dari hasil pengalaman berkarya. Pemahaman arti sukar ditemukan sendiri, karena hanya berupa keterampilan mencipta suatu karya seni.



### 3) Pendekatan eksploratif

Pendekatan eksplorasi adalah mencari dan menimba ilmu pengetahuan tentang seni maupun ketrampilan seni tanpa diminta oleh guru. Kegiatan ini merupakan kesadaran mencari tambahan ilmu pengetahuan. Teknik belajar ini sangat penting bagi siswa, karena akan menyadarkan kebutuhan menambah pengetahuan di luar pelajaran. Cara ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa dengan memberi tugas kemudian melaporkan berupa kertas kerja. Sehingga siswa seolah-olah belajar sendiri, namun sebenarnya terstruktur sebagai pekerjaan rumah.

#### b. Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa

##### 1) Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya) mengenai gambar-menggambar dan lukis-melukis serta pahat-memahat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:1049-1050).

Menurut Denis Huisman, (Sahman, 1993: 11), Seni dapat dilakukan secara filosofik, psikologik dan sosiologik. Pertama bersasaran: perangai dasar, tolok ukur dan nilai seni (yang dimaksud seni di sini adalah karya seni). Kedua, mengambil sasaran: aktivitas menghayati dan mencipta dan telaah seni. Ketiga, menyoroti masalah dengan publik peran sosial seni dan lingkungan sekitar. Seni sekurang-kurangnya dapat disamakan dengan kegiatan seni (kegiatan mencipta dalam arti luas).

c. Nirmana

Nirmana adalah dasar-dasar seni dan desain. Nirmana merupakan nama sebuah mata ajaran atau mata kuliah. Sebelum istilah Nirmana digunakan, nama yang lazim dipakai untuk menyebut mata pelajaran ini adalah Dasar-Dasar Desain, Desain Dasar, Desain Elementer, dahulu dengan nama Komposisi. Kesemua istilah ini merujuk pada isi perkuliahan yang sama (Sadjiman, 2010: 1).

Nirmana dalam kamus bahasa Kawi (Jawa kuno). “Nir” artinya tidak atau tanpa; “mana” artinya angan-angan. Karena dalam pembelajaran nirmana, peserta didik belajar menciptakan karya seni tanpa mengangan-angankan bentuk. Peserta didik juga tidak mengangan-angankan kegunaanya, melainkan penyederhanaan bentuk (form) seperti titik, garis, bidang, volume dan unsur-unsur seni rupa yang lain seperti: ukuran, arah, tekstur, warna, value, ruang dan lain-lain, untuk memperoleh karya seni yang artistik atau bernilai seni (Sadjiman, 2010: 1).

Nirmana adalah ilmu keindahan atau ilmu seni dan desain. Karena karya seni dan desain harus memiliki nilai-nilai keindahan, maka nirmana merupakan ilmu dasar dari semua seni dan desain. Pada dasarnya, sebelum seseorang berkarya dalam wujud seni maupun desain yang sesungguhnya agar hasilnya memiliki nilai keindahan, maka ia perlu memulai dengan mempelajari nirmana. Jadi, belajar nirmana merupakan dasar untuk berkarya seni maupun desain baik untuk seni rupa maupun desain apa pun.

Pembahasan tentang dasar-dasar seni dan desain (nirmana) ini berisi analisis unsur-unsur atau elemen seni rupa dan desain (Sadjiman, 2010: 87).

## 1) Unsur desain 2 dimensi

### (a) Garis

Terdapat dua pengertian mengenai garis sebagai berikut:

Pertama, suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi; Kedua, batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas ruang bentuk masa, rangkaian masa dan lain-lain yang disebut garis semu atau maya (Sadjiman, 2010: 87).

Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Raut garis secara garis besar hanya terdiri dari dua macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Namun menurut Sadjiman (2010: 87), terdapat empat macam jenis garis yaitu: garis lurus, garis lengkung, garis majemuk, garis gabungan.

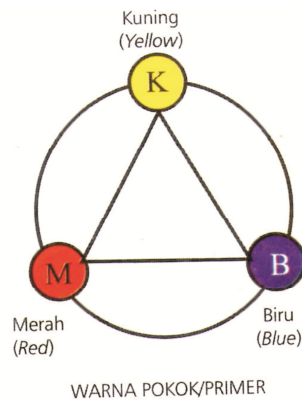
### (b) Warna

Menurut Purnomo (2004: 27), warna mempunyai dua definisi yaitu:

- i. Warna menurut ilmiah fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata.
- ii. Warna menurut ilmu bahan adalah berupa zat warna/*pigment*.

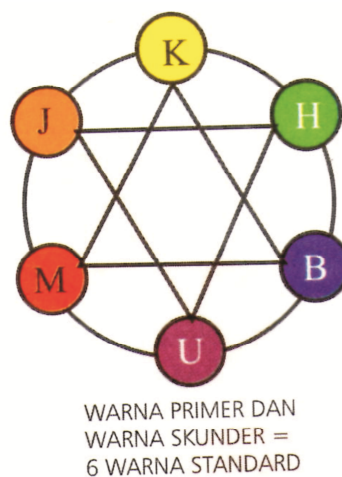
Menurut Fajar Sidik dan Aming (Purnomo, 2004: 27), warna dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- i. Warna primer: merah (M), kuning (K), biru (B)



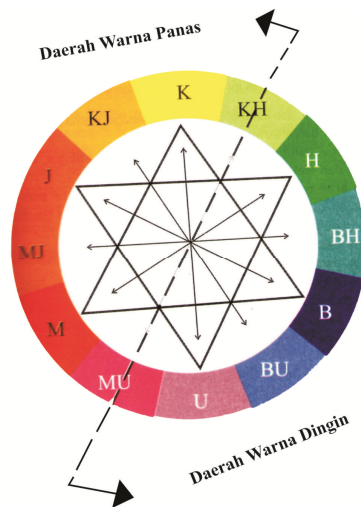
Gambar i: **Warna Primer**

ii. Warna sekunder: hijau (H), *orange*(O), ungu/*violet*(V).



Gambar ii: **Warna Sekunder**

Sesuai dengan dimensinya, intensitas dan nilai *tone* dari pada warna akan menunjukkan sifat masing-masing warna. Terutama dengan emosi seseorang, konsep setiap warna dapat dikenal dan dirasakan dengan warna panas dan warna dingin antara lain:



Gambar iii: **Warna Panas dan Warna Dingin**

(c) Bidang

Bidang selain memiliki sifat-sifat sama dengan garis, yaitu gerak, arah dan panjang, juga memiliki ruang yang terdiri dari dua dimensi tambahan yaitu: lebar dan dalam. Ruang mempunyai gerakan arah yaitu horizontal, diagonal, tegak lurus, dan seterusnya. Ruang mempunyai ciri-ciri umum seperti bergelombang, lurus, melengkung, panjang dan pendek. Ruang mempunyai kemungkinan berbagai variasi dalam wujudnya seperti bulat, persegi runcing, sempit, lebar datar, kubus dan seterusnya (Purnomo, 2004: 37).

(d) Bentuk

Bentuk sama dengan garis mempunyai dimensi arah tetapi juga mempunyai lebar. Bentuk adalah bangun, wujud dan rupanya (ragamnya). Istilah bentuk itu sendiri dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *form* dan *shape*, Andreas Halim (dalam Purnomo, 2004: 14).

(e) Tekstur

Tekstur ada dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata ialah nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik betul-betul terasa beda sifatnya. Sedangkan tekstur semu ialah nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik tidak terasa perbedaan (Pornomo, 2004: 50-52).

2) Prinsip desain 2 dimensi

(a) *Harmony*

*Harmony* dapat diartikan keselarasan, keserasian, kesesuaian, kecocokan maupun kerukunan. Harmoni adalah suatu kombinasi dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Kemiripan tidak memiliki keberaturan pengulangan yang ketat, tetapi tetap mengesankan keteraturan.

*Harmoni* dapat dicapai dengan cara mengadakan perubahan-pengubahan dekat (transisi) satu atau beberapa unsur rupa tersebut di atas. Suatu susunan repetisi total jika salah satu unsurnya saja diubah secara dekat (transisi) akan diperoleh susunan harmoni. Jadi, susunan harmoni banyak macamnya yang dapat diperoleh dengan berbagai kemungkinan perubahan unsur rupa, yakni satu unsur, beberapa unsur, atau semua unsur rupa pembentuknya (Sadjiman, 2010: 182).

(b) *Unity*

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. Adanya saling berhubungan antara yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling hubungan maka kesatuan telah dicapai. Beberapa hubungan tersebut antara lain: hubungan kesamaan, hubungan kemiripan,

hubungan keselarasan, hubungan ini dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan (*unity*).

(c) Repetisi

Susunan repetisi merupakan susunan dengan gerak garis semu berulang yang cenderung sejajar.

(d) *Centre of interest*

*Centre of Interest* dapat diterjemahkan pusat perhatian atau fokus perhatian. Pusat perhatian atau *Centre of Interest* merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada karya seni atau desain, agar diperoleh karya seni atau desain yang artistik atau memiliki nilai seni.

*Centre of Interest* digunakan sebagai daya tarik. Karena unggul, istimewa, unik, ganjil, maka akan menjadi menarik dan menjadi pusat perhatian. *Centre of Interest* harus mempunyai tujuan tertentu, yaitu: untuk menarik perhatian, untuk menghilangkan kebosanan, untuk memecah keberaturan dan untuk kejutan.

(e) *Balance*

*Balance* adalah seimbang atau tidak berat sebelah. Keseimbangan dapat diperoleh dengan mengelompokkan bentuk-bentuk dan warna-warna di sekitar pusat dengan sedemikian rupa, sehingga akan terdapat suatu daya perhatian yang sama pada tiap sisi dari pusat tersebut.

- Berat yang sama bila ditempatkan pada jarak yang sama dari suatu pusat.
- Berat yang tidak sama, maka obyek yang lebih berat harus digerakkan ke arah pusat, sedangkan yang lebih ringan digerakkan menjauh dari pusat, sampai diperoleh keseimbangan.

## **2. Hakekat Belajar**

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang penting dan besar pengaruhnya dalam kehidupan manusia karena perbuatan belajar ini pasti akan dihadapi oleh setiap manusia, dalam hal ini adalah siswa atau anak yang sedang menjalani proses pendidikan. Sebagaimana yang telah diketahui, tujuan belajar diharapkan adanya suatu perubahan di dalam diri manusia itu, perubahan yang diperoleh dari manusia tersebut merupakan hasil dari perbuatan belajar. Menurut Sardiman (2007:20), belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Melalui belajar seseorang akan dapat memperoleh pengetahuan, penanaman konsep keterampilan dan pembentukan sikap. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti (Arif S. Sadiman, 2003: 2).

Oemar Hamalik (2007: 105) mengemukakan bahwa belajar merupakan aspek dari perkembangan yang menunjuk kepada perubahan (modifikasi) perilaku sebagai hasil dari praktik dan pengalaman.

Menurut Arsyad (2002: 1), belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar sering dihubungkan dengan usaha seseorang untuk menguasai pengetahuan. Secara garis besar, proses belajar seseorang diharapkan dapat memberikan perubahan tingkah



laku yang dapat diwujudkan dalam tiga bentuk yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik.

### **3. Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan (Sudjana dan Rivai, 2007: 76). Sumber belajar ini bermanfaat dalam memberikan sumbangan yang positif untuk peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2007: 79) terdapat enam jenis-jenis sumber belajar yaitu: pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar atau lingkungan. Keenam sumber belajar tersebut juga merupakan komponen sistem dalam pembelajaran, artinya dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu terdapat keenam komponen tersebut. Bahan-bahan yang merupakan sumber belajar tersebut perlu dikembangkan dan dikelola dengan sebaik-baiknya agar memberikan kemudahan dan berfungsi secara optimal untuk proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sumber belajar harus dikembangkan dan dirancang secara sistematis berdasarkan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan juga berdasarkan pada karakteristik para peserta didik yang akan mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut (Sudjana dan Rivai, 2007: 80).

#### **4. Karakteristik Kreativitas**

##### **a. Kreativitas Penting dalam Hidup**

Tugas-tugas kreatif sering kali dianggap sebagai sesuatu yang kurang penting dari pada membaca, menulis, dan menghitung. Kreativitas dan seni berkaitan erat melalui rangkaian representasi. Gagasan sebagian besar orang tentang kreativitas sering kali dituangkan dalam bentuk gambar, lukisan dan permainan musik. Sebagian besar tulisan tentang kreativitas berada dalam katagori ‘seni’.

Kreativitas berkait dengan ‘seni ekspresif’ yang berarti bahwa lebih banyak skill yang terlibat. Menurut Lowenfeld dan Brittain (Narulita Yusron, 2012: 41-43), dalam mempertimbangkan kreativitas sebagai bagian dari kegiatan intelektual, sehingga memiliki status yang tinggi. Orang-orang kreatif menggunakan skill-skill praktis dalam banyak hal, dan mereka juga terlibat dalam begitu banyak kegiatan mental melalui konseptualisasi, imajinasi dan ekspresi dari gagasan mereka. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa karena ‘seni’ bermanfaat baik bagi hal-hal praktis maupun intelektual maka ia beroperasi pada tataran yang lebih tinggi dibandingkan dengan bidang pengetahuan lainnya, seperti sains.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena beberapa hal, yaitu:

- 1) Dengan berkreaitivitas orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 1985: 45), kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
- 2) Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal (Guilford, 1957) dalam (Munandar, 1985: 45).

- 3) Pemikiran kreatif (disebut juga berpikir divergen) perlu dilatih, karena membuat anak luwes (fleksibel) dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan.
- 4) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberi kepuasan kepada individu.
- 5) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya (Munandar, 1985: 45-46).

## **b. Konsep Kreatif**

Kreatif dapat diartikan sebagai sebuah kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas karena setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya kreatif, meskipun dengan cara yang berbeda-beda. Menurut Devito dalam (Supriadi, 1994: 15) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir memiliki potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Menurut Piers dalam (Supriadi, 1994: 15) juga mengemukakan bahwa “*All individuals are creative in deverse ways and different degrees*” yang artinya semua orang kreatif dalam berbagai cara dan tingkatan yang berbeda-beda.

Menurut Supriadi (1994: 55-56), ciri kreativitas yang dimiliki oleh seorang individu terbagi dalam dua bagian yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif yaitu: *fluency*, *flexibility* dan *originality*. Sedangkan ciri-ciri nonkognitif adalah motivasi, sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri tersebut saling

berhubungan satu dengan yang lainnya. Menurut Munandar (1985: 70) terdapat tujuh ciri-ciri sikap kreatif, yaitu;

- 1) keterbukaan terhadap pengalaman baru,
- 2) kelenturan dalam berpikir,
- 3) kebebasan dalam mengungkapkan diri,
- 4) menghargai adanya fantasi,
- 5) minat dalam kegiatan kreatif,
- 6) kepercayaan terhadap gagasan sendiri,
- 7) kemandirian dalam memberikan pertimbangan.

Guiford menyatakan terdapat lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif yaitu: *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration* dan *redefinition*. Lebih lanjut, Guiford menjelaskan bahwa *fluency* adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, *flexibility* adalah kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan, *originality* adalah kemampuan atau kekuatan untuk mencetuskan gagasan atau ide, *elaboration* adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci dan *redefinition* adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui banyak orang (Supriadi, 1994: 7).

### **c. Pengembangan Kreativitas**

Sebelum seseorang mencapai tingkat kreatif, mereka harus selalu menempuh beberapa tahapan. Hal ini dimaksudkan agar kreativitas yang didupakannya berhasil dengan maksimal. Tahap-tahap tersebut dipaparkan oleh Wycoff dalam (Marzuki Rina S. 2005: 52) sebagai berikut:

- 1) Persiapan, merupakan tahap mengumpulkan informasi, berkonsentrasi dan mengakrabkan diri sepenuhnya dengan semua aspek masalah.
- 2) Inkubasi atau tahap peristirahatan sejenak, mengesampingkan dahulu masalah, memberi waktu bagi pikiran beristirahat dan mengumpulkan energi.
- 3) Iluminasi, yaitu munculnya gagasan secara tiba-tiba.
- 4) Implementasi, merupakan menyelesaikan masalah praktis, berusaha memperoleh dukungan orang lain, menentukan berbagai sumber daya yang diperlukan.

#### **d. Teori Produk Kreatif**

Besemer dan Treffirger dalam (Munandar 1999) produk kreatif digolongkan menjadi 3 kategori, yaitu:

- 1) Kebaruan (*novelty*) yaitu sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru, produk kreatif dimasa depan.
- 2) Pemecahan (*resolution*) yaitu menyangkut sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan memenuhi masalah. Ada 3 kriteria dalam dimensi ini:
  - a. Produk harus bermakna
  - b. Produk harus logis
  - c. Produk harus berguna (dapat diterapkan secara praktis)
- 3) Keterperincian (*elaboration*) yaitu sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama menjadi keseluruhan yang lebih. Ada 3 kriteria dalam dimensi ini:
  - d. Produk harus organis
  - e. Mempunyai nilai lebih dari yang tampak
  - f. Berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih
  - g. Dapat dipahami (tampil secara jelas)

## 5. Modul

### a. Pengertian Modul dan Karakteristik Modul

Modul merupakan unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas (S. Nasution, 2003:205). Maksud dari pembuatan dan penggunaan modul adalah untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang peserta didik, memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya, serta memungkinkan peserta didik untuk dapat mengukur atau dapat mengevaluasi hasil belajar mereka sendiri. Modul disebut sebagai media belajar mandiri karena didalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Artinya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar atau guru secara langsung. Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Karakteristik yang harus dimiliki modul agar dikatakan baik dan menarik, (Depdiknas, 2008: 3-4) antara lain:

#### 1) *Self Instructional*

Melalui modul, siswa dapat belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain.

#### 2) *Self Contained*

Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuannya

adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh.

### 3) *Stand Alone*

Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Siswa tidak harus tergantung pada penggunaan media lain untuk mempelajari dan/atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Akan tetapi, dalam mempelajari suatu materi dalam modul terkadang juga memerlukan bantuan dari media lain. Jika masih menggunakan dan bergantung pada media lain, maka modul tersebut belum dikategorikan sebagai media yang berdiri sendiri.

### 4) *Adaptive*

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

### 5) *User Friendly*

Modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil yang bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

## **b. Tipe Modul**

Menurut Suharsimi dalam (Pamadhi, 2004:5), tipe modul ada dua macam yaitu modul lengkap (*self-contained*) dan modul tidak lengkap (*non-self-contained*). Modul yang lengkap biasanya memuat petunjuk dan penjelasan “tidak perlu mencari sumber”, namun dalam modul tersebut disediakan daftar acuan kerja atau buku. Biasanya jenis modul ini digunakan untuk peserta didik yang jauh dari sumber bahan ajar. Sedangkan tipe modul yang tidak lengkap sering juga disebut sebagai “semi modul” yaitu jenis modul yang mendekati diktat pelajaran. Kerangka petunjuk mempelajari modul, petunjuk tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan, karakteristik materi dan tujuan belajar.

## **c. Fungsi dan Tujuan Penulisan Modul**

Penggunaan modul sering dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran mandiri (*self intruction*). Fungsi modul menurut Doddy Rusmono (2009:2-4), antara lain: (a) menyiasati kelemahan pembelajaran konvensional; (b) meningkatkan motivasi belajar; (c) meningkatkan kreativitas; (d) mewujudkan prinsip maju berkelanjutan; (e) meningkatkan konsentrasi belajar.

Penulisan modul memiliki tujuan, antara lain:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera, baik bagi siswa maupun guru.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lain yang memungkinkan



mereka dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat; dan memungkinkan siswa mengevaluasi atau mengukur hasil belajar mereka sendiri (Depdiknas, 2008).

#### **d. Pembelajaran Menggunakan Modul**

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang diwujudkan melalui kegiatan penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, nilai (*value*), keterampilan, ide dan pengalaman. Informasi tersebut dikemas sebagai satu bentuk kesatuan yaitu bahan ajar. Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis dan menampilkan kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan bahan ajar, yaitu; (a) menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar; (b) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran; dan (c) supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan tidak monoton (Depdiknas, 2008: 6).

Pembelajaran dengan modul adalah pembelajaran mandiri yang difokuskan pada penguasaan kompetensi dari materi yang dipelajari siswa sesuai dengan potensi dan kondisi mereka masing-masing. Sistem belajar mandiri adalah cara belajar yang lebih menitikberatkan pada peran otonomi belajar siswa atau *student centered*. Belajar mandiri adalah suatu kegiatan belajar di mana individu mengambil inisiatif sendiri dengan atau tanpa bantuan orang lain. Belajar mandiri adalah cara belajar yang memberikan kebebasan, tanggung jawab dan wewenang yang besar kepada siswa. Siswa mendapat bantuan bimbingan dari guru atau orang lain, tapi bukan berarti harus bergantung kepada mereka. Dalam kegiatan

belajar mandiri perlu mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada siswa dalam mengendalikan kegiatan belajar mereka. Peran guru bergeser dari pemberi informasi menjadi fasilitator belajar. Guru sebagai fasilitator belajar berfungsi untuk menyediakan berbagai sumber belajar yang dibutuhkan siswa, merancang semangat belajar siswa, memberi peluang untuk menguji atau mempraktikkan hasil belajar siswa, memberikan umpan balik tentang perkembangan belajar siswa, dan membantu bahwa apa yang telah dipelajari siswa akan berguna dalam kehidupan mereka. Atas alasan-alasan tersebut itulah mengapa modul diperlukan sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan belajar mandiri.

Pembelajaran menggunakan modul bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut: 1) meningkatkan efektivitas dan kreativitas pembelajaran; 2) menentukan dan menetapkan waktu belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan belajar peserta didik; 3) mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik sesuai dengan apa yang telah ditetapkan dalam modul; 4) mengetahui kelemahan atau kompetensi yang belum dapat dicapai peserta didik berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam modul sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki belajarnya serta melakukan remediasi.

Guru sebagai fasilitator kegiatan belajar hanya membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi belajar dan melakukan evaluasi. Kesuksesan belajar menggunakan modul tergantung kriteria peserta didik. Kriteria tersebut meliputi ketekunan, waktu untuk belajar, intensitas waktu

belajar, mutu kegiatan pembelajaran dan kemampuan memahami petunjuk modul (Depdiknas, 2008: 7-8).

#### **e. Prinsip Penulisan Modul**

Penulisan modul perlu didasarkan pada prinsip-prinsip belajar dan bagaimana guru mengajar dan peserta didik menerima pelajaran. Prinsip belajar yaitu bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang disebabkan rangsangan atau stimulus dari luar atau lingkungan. Prinsip-prinsip dalam penulisan modul, yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran harus disampaikan secara jelas kepada peserta didik.
- 2) peserta didik perlu diuji untuk dapat menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran atau belum. Untuk itu, pada penulisan modul, tes perlu dipadukan ke dalam pembelajaran agar dapat memeriksa ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai.
- 3) Bahan ajar disajikan secara berurutan sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Urutan bahan ajar tersebut adalah dari yang mudah ke sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui dan dari pengetahuan ke penerapan.
- 4) Penyediaan umpan balik bagi peserta didik sehingga mereka dapat memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan apabila diperlukan.

Implikasi penting prinsip belajar terhadap penulisan modul karena belajar merupakan proses yang melibatkan penggunaan memori, motivasi, dan berfikir, antara lain:

- 1) Melakukan perancangan strategi untuk menarik perhatian. Misalnya, informasi penting dalam modul diberi ilustrasi yang menarik perhatian dengan memberikan warna, ukuran teks atau jenis teks yang menarik.
- 2) Tujuan pembelajaran harus disajikan secara jelas dan tegas. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memfokuskan perhatian mereka pada hal-hal yang akan dipelajari dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Menghubungkan bahan ajar yang merupakan informasi baru dengan mengetahui yang telah diketahui sebelumnya oleh peserta didik.
- 4) Penyajian modul harus dapat memberikan motivasi untuk belajar. Modul dikembangkan agar menarik perhatian penggunaanya selama mempelajarinya.

Prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam penulisan modul terkait bahwa proses belajar berlangsung secara aktif dengan menafsirkan informasi atau bahan ajar dalam konteks penerapan langsung, antara lain:

- 1) peserta didik diminta untuk menerapkan apa yang telah dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini mampu memudahkan siswa dalam mempelajari keterkaitan antara yang dipelajari dengan kehidupan situasi sehari-hari.
- 2) Peserta didik diberi kebebasan dan fasilitas untuk mengembangkan pengetahuan sendiri. Mereka tidak hanya sekedar menerima pengetahuan saja. Strategi dan media lain yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pengembangan pengetahuan peserta didik, misalnya melalui internet dan pertemuan tatap muka sebagai pendukung belajar menggunakan modul.

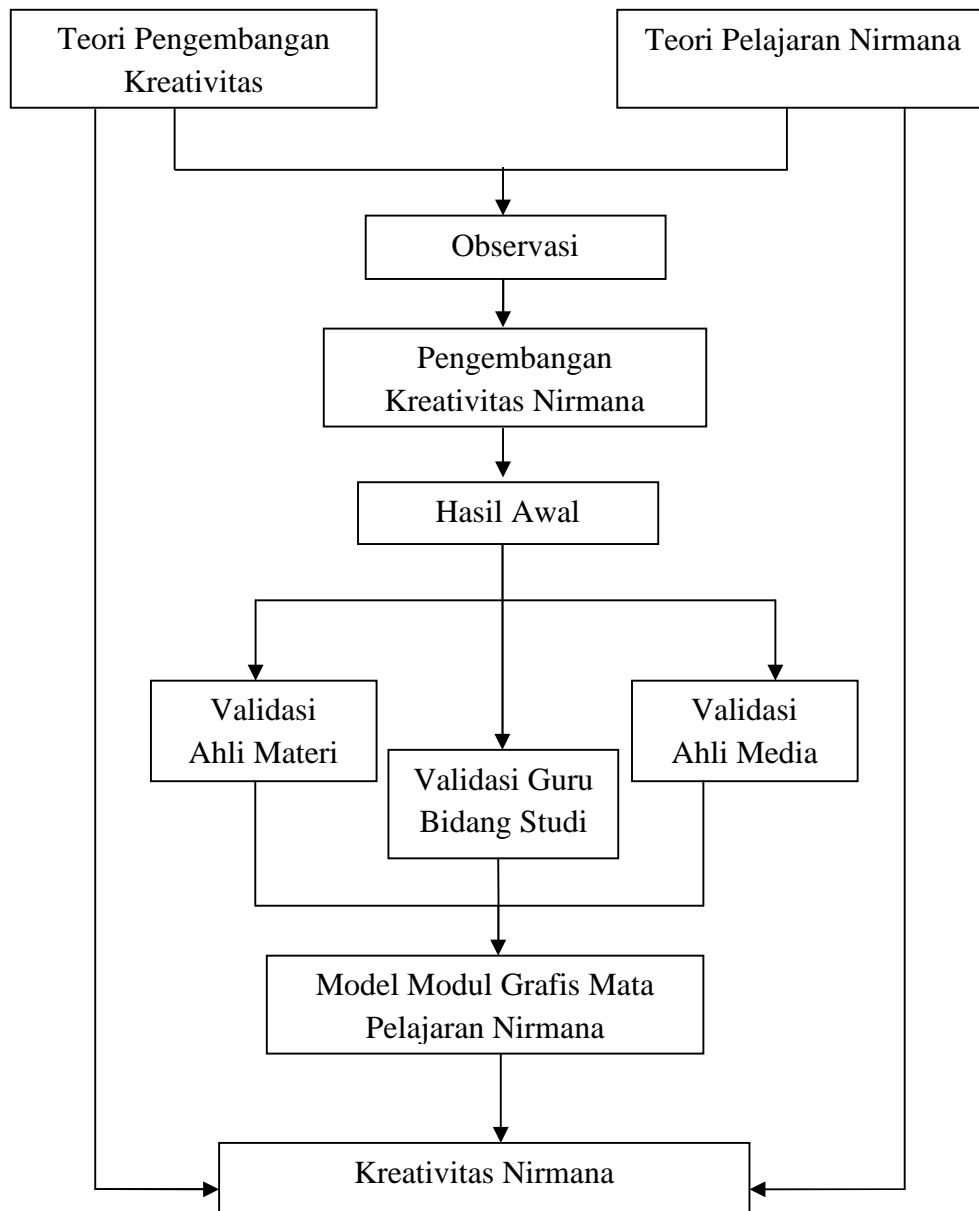
- 3) Belajar dibuat secara bermakna bagi peserta didik. Pemberian contoh-contoh dan tugas-tugas yang terkait dengan peserta didik sehingga mereka mudah memahami informasi yang disampaikan (Depdiknas, 2008:11-12).

## **B. Kerangka Berpikir**

Perkembangan ilmu dan teknologi yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya adalah modul sebagai sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran serta mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan peserta didik untuk maksimal dalam belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka modul pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Modul pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menggantikan guru mengajar dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Dengan adanya modul pembelajaran, materi akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan komunikasi dalam pembelajaran lebih efektif serta peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembuatan modul pembelajaran ini, penulis akan membahas materi Nirmana dua dimensi yang dikemas secara menarik dan komunikatif agar pengembangan kreativitas peserta didik dapat diperoleh secara efektif.

Melalui metode observasi untuk mengungkap dan memadukan teori-teori pelajaran Nirmana dan pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran, maka akan diperoleh suatu metode pengembangan kreativitas Nirmana yang efektif dan efisien. Modul pembelajaran ini dibuat dengan dasar pengembangan kreativitas Nirmana tersebut, dan melalui proses validasi ahli materi, ahli media dan guru bidang studi untuk menghasilkan model modul grafis mata pelajaran Nirmana yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar peserta didik kelas X SMK. Melalui modul pembelajaran Nirmana ini, peserta didik mampu menyalurkan ide-ide, pendapat dan mengembangkan kreativitasnya. Skema kerangka berfikir dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.

**SKEMA KERANGKA BERPIKIR****Gambar iv: Skema Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik kuantitatif. Penelitian deskriptif lebih mengarah pada pengungkapan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya dan mengungkapkan fakta-fakta yang ada (Pabundu, 2005: 4). Analitik atau analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya dan sebagainya) (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2005). Penelitian deskriptif analitik kuantitatif dalam hal ini berusaha mendiskripsikan segala fakta yang ada di lapangan terkait dengan modul grafis pengembangan kreativitas yang diteliti dengan menggunakan rumus analisa atas data yang diperoleh.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa modul yang memiliki beberapa tahap meliputi:

##### **1. Tahap Persiapan**

Tahap ini dengan melakukan studi literatur dan observasi yaitu *unstructured observation* dan formal observasi. *Unstructured observation* atau observasi tidak berstruktur yaitu suatu proses observasi yang dilakukan secara spontan terhadap suatu gejala tertentu tanpa mempergunakan alat-alat yang peka atau pengontrolan kembali atas ketajaman hasil obsevasi.



Bertempat di SMK Negeri 5 Yogyakarta guna memperoleh informasi untuk kepentingan penelitian maka dilakukan pengumpulan data melalui studi literatur dan observasi kelas.

Hasil dari observasi tanggal 1 Mei 2012 sebagai berikut:

- a. Kendala dalam mengajar yaitu anak kurang mengerti bagaimana teknik pencampuran warna dari warna primer ke warna sekunder, tersier, intermediente dan kuartier pada materi unsur-unsur desain dua dimensi (2D).
- b. Pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta untuk kelas DKV A sangat monoton yaitu ceramah, demontrasi dan tugas individu. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru dan mendemonstrasikan tentang materi yang menjelaskan tentang unsur dan prinsip desain dua dimensi. Guru hanya mengandalkan buku dan hanya menerangkan di papan tulis dengan bantuan alat, seperti spidol warna, jangka, penggaris dan contoh gambar dan langkah terakhir adalah penugasan secara individu.
- c. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Nirmana di kelas yaitu: masing-masing peserta didik mendengarkan penjelasan guru dan diteruskan menyiapkan alat dan bahan menggambar dan mengerjakan atau menggambar materi yang telah ditugaskan oleh guru.
- d. Materi yang dipelajari adalah unsur desain dua dimensi meliputi; garis, warna, bidang, bentuk, tekstur dan prinsip desain dua dimensi meliputi; harmony, unity, ritme, balance.
- e. Evaluasi pembelajaran nirmana meliputi;
  - 1) tes awal dan tes proses,

- 2) jenis tes adalah penugasan atau praktik,
- 3) kriteria penilaian meliputi proses, hasil kerja dan sikap.

## **2. Tahap Perancangan**

Pada tahap ini dilakukan perancangan *prototype* perangkat pembelajaran.

Tahap perancangan ini meliputi:

- a. Menentukan tujuan pembuatan modul grafis Nirmana yang digunakan sebagai pemilihan isi atau materi modul.
- b. Pengumpulan bahan-bahan dan tinjauan untuk standar isi modul, menetapkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator-indikator mata pelajaran Nirmana pada SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X semester I, terutama pada materi unsur desain dua dimensi dan prinsip desain dua dimensi.
- c. Pengumpulan foto atau gambar yang sesuai dengan materi unsur desain dua dimensi dan prinsip desain dua dimensi.

## **3. Tahap Penyusunan**

Tahap penyusunan modul grafis terdiri atas:

- a. Pemilihan format

Pemilihan format disesuaikan dengan format kriteria modul.

- b. Desain awal modul

Dalam penyusunan awal modul akan dihasilkan modul dengan sekurang-kurangnya mencakup di dalamnya, yaitu:

- 1) Judul modul yang menggambarkan materi yang akan dituangkan ke dalam modul.

- 2) Kompetensi yang akan dicapai setelah menyelesaikan pembelajaran menggunakan modul.
- 3) Petunjuk penggunaan modul yang memudahkan peserta didik untuk menggunakan modul dalam proses pembelajaran.
- 4) Materi yang berisi pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik.
- 5) Rangkuman yang berfungsi sebagai sarana belajar bagi peserta didik agar dapat memahami garis besar materi dalam satu subtema yang dibahas.
- 6) Evaluasi yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul.

#### **4. Tahap Penilaian**

Penilaian modul grafis terdiri atas penilaian kelayakan isi atau materi modul, desain modul sebagai sebuah media pembelajaran dan penilaian terhadap kreativitas modul.

Tahap penilaian modul grafis terdiri atas:

- a. Produk awal media berbentuk modul.
- b. Penilaian kelayakan modul oleh ahli materi, ahli media dan guru bidang studi.
- c. Melakukan revisi modul sesuai saran dari ahli materi, ahli media dan guru bidang studi.
- d. Hasil akhir model modul grafis pengembangan kreativitas nirmana.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Alasan pemilihan tempat penelitian di SMK Negeri 5 Yogyakarta adalah kesediaan pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian. Sasaran penelitian adalah siswa kelas X program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Sedangkan waktu penelitiannya pada bulan November 2012.

## **C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel**

Menurut Kerlinger (Suharsimi, 2006: 118), Variabel merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap jenis penelitian. Variabel sebagai sebuah komponen seperti halnya lelaki dalam konsep jenis kelamin. Gejala adalah obyek penelitian, sehingga variabel adalah obyek penelitian yang bervariasi. Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Definisi operasional variabel harus dapat mengukur apa yang hendaknya diukur. Variabel dan definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

### **1. Modul pembelajaran**

Paket belajar mandiri yang meliputi unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution, 2003:205). Modul disebut sebagai media belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Untuk memperoleh modul yang baik (layak), maka perlu dilakukan proses validasi modul yang terdiri atas validasi ahli materi dan validasi ahli media.

## 2. Mata pelajaran Nirmana

### a. Nirmana dua dimensi

Nirmana adalah dasar-dasar seni dan desain. Nirmana merupakan nama sebuah mata pelajaran atau mata kuliah (Sadjiman, 2010: 1). Nirmana dua dimensi membahas tentang unsur-unsur; garis, warna, bidang, bentuk dan tekstur. Selain itu juga membahas prinsip-prinsip; *harmony*, *unity*, *ritme* dan *balance*.

### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian (Suharsimi, 1998: 115). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Populasi penelitian ini berjumlah 70 siswa.

Guna mempermudah pengumpulan dan analisis data tanpa mengesampingkan keakuratan hasil penelitian, maka penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 10 siswa yang diambil dari dua kelas berbeda masing-masing lima peserta didik per kelas. Oleh karena itu, penelitian ini adalah penelitian sampel, keseluruhan siswa tersebut diwakili oleh beberapa peserta didik yang menjadi responden penelitian.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yaitu dengan memberi kesempatan yang sama tiap-tiap individu dalam populasi untuk menjadi anggota sampel (Hadi, 2004: 184). Cara yang digunakan dalam merandomisasi adalah dengan undian.

## E. Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi lengkap mengenai objek yang diteliti, antara lain:

### 1. Metode observasi

Metode observasi merupakan cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang ada pada objek penelitian. Metode ini digunakan dalam rangka mencari data awal tentang gambaran umum aktivitas pembelajaran Nirmana secara umum di SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) semester I. Alat pengumpulan data metode ini berupa *check list*. *Check list* yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam hal ini peneliti tinggal memberikan tanda atau *tally* setiap pemunculan gejala yang dimaksud (Suharsimi, 2006: 159).

### 2. Metode wawancara

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang kendala kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan modul. Objek yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Nirmana dan peserta didik kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta yang menjadi sampel penelitian. Alat yang digunakan dalam metode ini adalah pedoman wawancara.

### 3. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, foto, karya dan gambar untuk mengumpulkan

teori-teori pendukung. Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai data pembelajaran Nirmana, data peserta didik dan data rencana pengajaran dan pembelajaran. Alat yang digunakan dalam metode ini adalah foto, karya dan catatan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari instrumen angket kelayakan modul dan pedoman wawancara. Instrumen angket penilaian kelayakan modul terdiri atas penilaian kelayakan isi (materi) modul, penilaian kreativitas modul dan angket penilaian kelayakan desain modul sebagai suatu media pembelajaran. Penilaian kelayakan isi (materi) modul ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: aspek isi, aspek bahasa dan gambar, aspek penyajian dan aspek keterlaksanaan. Kisi-kisi penilaian kelayakan isi (materi) modul yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 1: **Kisi-Kisi Penilaian Kelayakan Isi Modul**

No.	Kriteria	Indikator
1.	Aspek Isi	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
		Ketetapan materi
		Kelengkapan materi
		Keluasan materi
		Kedalaman materi
		Keakuratan konsep dan definisi
		Keakuratan fakta dan data
		Kekinian dalam ilmu
		Keakuratan contoh
		Kejelasan contoh yang diberikan
		Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi
		Keakuratan istilah-istilah
		Keakuratan acuan pustaka
		Mendorong keingintahuan
		Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca
2.	Aspek Bahasa dan Gambar	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa
		Keterpahaman materi

No.	Kriteria	Indikator
2.	<b>Aspek Bahasa dan Gambar</b>	Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik
		Ketepatan tata bahasa dan ejaan
		Kebenaran menggunakan istilah-istilah
		Menggunakan kalimat dengan benar
		Kejelasan media gambar
		Kelengkapan keterangan gambar
3.	<b>Aspek Penyajian</b>	Kekonsistenan sistematika
		Keruntutan konsep
		Soal latihan pada setiap kegiatan belajar
		Umpan balik soal latihan
		Glosarium
		Daftar pustaka
		Keterlibatan peserta didik
		Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa
		Keterkaitan kegiatan belajar / subkegiatan belajar / alinea
		Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / subkegiatan belajar / alinea
4.	<b>Aspek Keterlaksanaan</b>	Pengaruh media untuk menarik perhatian peserta didik
		Pengaruh media untuk memotivasi belajar peserta didik
		Menggugah siswa berfikir kritis
		Variasi penyajian
		Kontekstual dan komprehensif
		Fleksibilitas penggunaan
		Kerelevanan sebagai media pembelajaran

Penilaian kelayakan kreativitas modul ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: *Novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan), *elaboration* (keterperincian). Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan kreativitas modul yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Kisi-Kisi Penilaian Kreativitas Modul

No.	Kriteria	Indikator
1.	<b>Novelty (kebaruan)</b>	Keterkinian materi
		Pemecahan masalah peserta didik dalam belajar.
		Merangsang anak memunculkan ide baru
		Merangsang kemampuan peserta didik untuk menciptakan hal baru
		Merangsang peserta didik memiliki banyak ide baru



No.	Kriteria	Indikator
2.	<b>Resolution</b> (pemecahan)	Memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah
		Produk harus bermakna
		Produk harus berguna
		Mendorong keinginan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang ada
		Memperlancar peserta didik dalam belajar
		Mengatasi kesulitan peserta didik
3.	<b>Elaboration</b> (keterperincian)	Produk harus logis
		Mempunyai nilai lebih dari yang tampak
		Kompleks, yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih
		Menunjukkan ketrampilan atau keahlian
		Ketrampilan dan kemenarikan materi
		Banyaknya gagasan saat mengerjakan tugas
		Modul dapat dipahami
		Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru
		Membantu peserta didik dalam mengekspresikan diri

Penilaian kelayakan desain modul sebagai suatu media pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: ukuran, desain *cover*, aspek penyajian, aspek kegrafisan dan aspek ilustrasi. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan desain modul yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

Tabel 3: Kisi-Kisi Penilaian Kelayakan Desain Modul

No.	Kriteria	Indikator
1.	<b>Ukuran Modul</b>	Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO
		Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul
		Kesesuaian jenis kertas
2.	<b>Desain Kulit Modul (Cover)</b>	Penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten
		Ketepatan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik
		Keharmonisan warna unsur tata letak dan kejelasan fungsi
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca; a. Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang
		Kekontrasan warna judul dengan warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada setiap desain halaman
		Kesesuaian penggunaan kombinasi jenis huruf

No.	Kriteria	Indikator
2.	<b>Desain Kulit Modul (Cover)</b>	Ilustrasi Kulit Modul; a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek b. Bentu, warna, ukuran, dan proporsi objek sesuai realita c. Kemenarikan sampul modul
3.	<b>Aspek Penyajian</b>	Konsistensi Tata Letak; a. Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola b. Pemisahan antar paragraf jelas Unsur Tata Letak Harmonis; a. Bidang cetak dan margin proporsional b. Margin dua halaman yang berdampingan proporsional Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai Unsur Tata Letak Lengkap; a. Judul bab, subjudul bab, dan angka halaman/folio b. Keterangan gambar ( <i>caption</i> ) Tata Letak Mempercepat Halaman; a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman Penyajian gambar Penyajian glosarium Penyajian daftar pustaka
4.	<b>Aspek Kegrifisan</b>	Tipografi Isi Modul Sederhana; a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all caption</i> , <i>small caption</i> ) tidak berlebihan c. Lebar susunan teks normal d. Kenormalan spasi antar baris susunan kalimat e. Kenormalan spasi antar huruf Tipografi Isi Modul Memudahkan Pemahaman; a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional Tanda pemotong kata ( <i>hyphenation</i> ) Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan angka halaman.
	<b>Aspek Ilustrasi</b>	Ilustrasi Isi; a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan c. Kreatif dan dinamis Kemenarikan desain pada setiap halaman materi Kemenarikan gambar pada setiap materi Kesesuaian gambar dalam mendukung materi Keteraturan komposisi warna

Metode pengumpulan data mengenai kreativitas peserta didik yaitu melalui observasi terstruktur dengan menggunakan instrumen berupa *check list*. Penilaian tugas dan karya peserta didik setelah menggunakan modul grafis untuk pembelajaran Nirmana ini juga digunakan dalam pengumpulan data. Penilaian pengembangan kreativitas peserta didik didasarkan pada beberapa aspek yang diamati, yaitu aspek berpikir kreatif dan aspek sikap kreatif. Kisi-kisi instrumen penilaian pengembangan kreativitas peserta didik yang diteliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4: **Kisi-Kisi Penilaian Pengembangan Kreativitas**

Aspek yang Diamati	Indikator
<b>Berpikir Kreatif</b>	
a. <i>Fluency</i> (banyaknya ide)	Siswa selalu memunculkan ide-ide baru dalam pembelajaran
b. <i>Flexibility</i> (variasi ide)	Siswa mampu mengelola ide dalam sebuah penugasan
c. <i>Originality</i> (kekuatan ide)	Ide-ide yang diperoleh siswa dapat dituangkan serta diekspresikan
<b>Sikap kreatif</b>	
a. Keterbukaan terhadap pengalaman baru	Siswa memahami materi saat membaca modul
b. Kelenturan dalam berpikir	Berupaya mengerjakan penugasan secara maksimal
c. Kebebasan dalam berekspresi	Merasa senang dan tenang saat menyampaikan pendapat maupun melakukan kegiatan menggambar
d. Menghargai fantasi	Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru.
e. Minat dalam kegiatan kreatif	Merasa bersemangat dan antusias saat mengikuti pelajaran
f. Kepercayaan terhadap gagasan sendiri	Merasa yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar
g. Kemandirian dalam memberi pertimbangan	Merasa perlu mengevaluasi setiap pekerjaan yang telah dikerjakan.

## **F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### **1. Teknik Pengolahan Data**

Sebelum dianalisis, data yang diperoleh dalam penelitian terlebih dahulu harus diolah yaitu dengan cara:

- a. Editing data, yaitu dengan meneliti kembali data yang telah dikumpulkan baik dari data hasil observasi, data hasil wawancara dan dokumentasi dengan menilai apakah data yang telah dikumpulkan tersebut cukup baik atau relevan untuk diproses atau diolah lebih lanjut.
- b. Koding, yaitu dengan mengklasifikasikan jawaban, hasil pengamatan dan penilaian karya dari para responden yang diteliti.
- c. Tabulasi, yaitu dengan menyusun dan menganalisis data dalam bentuk tabel.

### **2. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik kuantitatif, yaitu proses penyederhanaan data secara deskriptif dengan tabel frekuensi (tabel tunggal). Analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan model modul grafis untuk pembelajaran Nirmana.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan aspek-aspek kelayakan modul. Sehingga dapat dijadikan landasan untuk melakukan tahapan revisi setiap komponen dari modul grafis untuk pembelajaran Nirmana yang disusun.

Data hasil penilaian pengembangan kreativitas peserta didik yang diperoleh setelah peserta didik menggunakan modul pengembangan kreativitas ini

kemudian dianalisis. Langkah-langkah analisis data pengembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Dengan mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan, sebagai berikut:

Tabel 5: **Aturan Pemberian Skor**

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

- b. Menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor

N = jumlah penilaian

- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 6: **Kriteria Kategori Penilaian**

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$\sum X > Mi + 1,5 SBi$	SB (Sangat Baik)
B	$Mi + 0,5 SBi < \sum X \leq Mi + 1,5 SBi$	B (Baik)
C	$Mi - 0,5 SBi < \sum X \leq Mi + 0,5 SBi$	C (Cukup)
D	$Mi - SBi < \sum X \leq Mi - 0,5 SBi$	K (Kurang)
E	$\sum X \leq Mi - SBi$	SK (Sangat Kurang)

Sumber: (Saifuddin Azwar, 2007: 163)

Keterangan:

$\sum X$  : Jumlah skor

$M_i$  : Rata-rata ideal

:  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$S_{Bi}$  : Simpangan Baku ideal

:  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Skor Maksimal ideal =  $\sum$  butir x skor tertinggi

Skor minimal ideal =  $\sum$  butir x skor terendah

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Modul**

Modul grafis untuk pembelajaran Nirmana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas maupun sumber belajar mandiri untuk siswa SMK kelas X semester I sesuai dengan standar isi. Pembuatan modul grafis untuk pembelajaran Nirmana ini melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap persiapan, dimulai dengan studi literatur dan observasi penelitian untuk menentukan arah dan tujuan penelitian; 2) tahap perencanaan, termasuk menentukan pemilihan isi atau materi modul, pengumpulan bahan-bahan dan tinjauan untuk menetapkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator-indikator mata pelajaran nirmana SMK kelas X semester I, difokuskan pada materi desain dua dimensi; 3) tahap penyusunan, dimulai dengan pemilihan format modul, penulisan materi modul, pembuatan desain modul yang meliputi penataan halaman, pengeditan dengan menggunakan *Corel Draw X4*, dilanjutkan dengan penyusunan instrumen kelayakan materi dan media; 4) tahap penilaian, produk awal modul grafis grafis untuk pembelajaran Nirmana dinilai oleh dosen ahli materi, ahli media dan guru bidang studi termasuk penilaian terhadap kreativitas modul.

Pembuatan modul grafis untuk pembelajaran Nirmana yang disusun, mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Penyajiannya dalam bentuk modul grafis yang menggunakan kertas *art paper* 180 gr dan *ivory* 280 gr berukuran kuarto/A4 (210 x 297 mm) dengan judul “Merancang Bentuk Dua Dimensi”.
2. Pembuatan modul grafis menggunakan desain dan tata tulis gaya majalah.
3. Warna modul disesuaikan pada <sup>49</sup> : pertumbuhan peserta didik agar menarik minat belajar selama mempelajari modul.
4. Warna *background* pada masing-masing bab memiliki identitas yang digunakan untuk membedakan warna sehingga menjadikan proses belajar yang menyenangkan serta mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lama.
5. Materi disajikan menggunakan lipatan tunggal, lipatan akordeon, flip up, dan pop up untuk menunjukkan penjabaran materi secara luas dan menarik rasa ingin tahu peserta didik.
6. Modul grafis untuk pembelajaran Nirmana ini digunakan untuk 8 kali pertemuan atau tatap muka.
7. Susunan modul grafis meliputi:
  - a. Sampul depan.
  - b. Kata pengantar, daftar isi dan daftar gambar.
  - c. Pendahuluan.
  - d. Prasyarat penggunaan modul, petunjuk menggunakan modul, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
  - e. Peta konsep materi.



- f. Rencana peserta didik dalam pengumpulan karya.
  - g. Kegiatan belajar I yaitu unsur-unsur desain 2D dan latihan I.
  - h. Kegiatan belajar II yaitu prinsip desain 2D dan latihan II.
  - i. Kegiatan belajar III yaitu bahan dan alat dan latihan III.
  - j. Kegiatan belajar IV yaitu Komposisi desain 2D desain dan latihan IV.
  - k. Evaluasi, glosarium, daftar pustaka.
1. Sampul belakang.
  8. Isi modul meliputi materi pelajaran Nirmana dua dimensi, gambar atau foto serta artikel sesuai dengan materi pokok. Materi berdasarkan standar kompetensi (SK): merancang nirmana datar; dan kompetensi dasar (KD): 1) menjelaskan unsur dan prinsip desain dua dimensi (2D), 2) mendeskripsikan bahan dan alat menciptakan nirmana datar, 3) membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur ke dalam komposisi dua dimensi (2D).
  9. Strategi dalam membaca modul yaitu:
    - a. Membaca dan memahami peta konsep untuk memahami materi apa saja yang akan dipelajari di dalam modul.
    - b. Sasaran pendahuluan untuk mengetahui tujuan dan maksud modul.
    - c. Materi modul Nirmana dilengkapi beberapa gambar dengan menggunakan lipatan tunggal, lipatan akordeon, flip up dan pop up yang di dalamnya terdapat penjelasan gambar, cara membacanya dengan membuka gambar atau menarik gambar guna mengetahui penjelasan lebih lanjut tentang gambar tersebut serta menarik rasa ingin tahu peserta didik.

- d. Materi modul menggunakan format tata tulis majalah.
- e. Terdapat langkah-langkah membuat lingkaran warna dengan melihat nomor gambar dan mengikutiarah panah.

## **B. Data Hasil Penelitian**

Kelayakan modul dari segi isi/materi, desain dan kreativitas modul yang dinilai oleh dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru bidang studi. Data-data penilaian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan guru bidang studi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi modul. Penilaian ahli materi dan guru bidang studi mencakup aspek-aspek materi, yaitu: aspek isi, aspek bahasa dan gambar, aspek penyajian dan aspek keterlaksanaan. Penilaian ahli media mencakup aspek-aspek tampilan diantaranya ukuran modul, desain kulit modul, aspek kegrafisan dan aspek ilustrasi. Selanjutnya, penilaian kekreativitasan modul oleh dosen ahli materi mencakup dua aspek, yaitu: keterbaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*) dan keterperincian (*elaboration*).

Penelitian terhadap 10 siswa SMK kelas X menghasilkan data-data yang akan digunakan untuk mengukur perkembangan kreativitas peserta didik setelah menggunakan modul ini. Data hasil penilaian kelayakan modul diuraikan sebagai berikut:

### **1. Data Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang Nirmana. Data diperoleh dengan cara memberikan angket atau lembar validasi yang mencakup beberapa aspek yaitu: aspek isi, aspek bahasa dan gambar, aspek

penyajian dan aspek keterlaksanaan. Hasil validasi dari ahli materi dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Aspek Isi

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai berbagai hal yang menyangkut isi materi pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 7: **Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Isi**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).	5
2.	Ketetapan materi	4
3.	Kelengkapan materi	5
4.	Keluasan materi	4
5.	Kedalaman materi	4
6.	Keakuratan konsep dan definisi	4
7.	Keakuratan fakta dan data	4
8.	Kekinian dalam ilmu	4
9.	Keakuratan contoh	4
10.	Kejelasan contoh yang diberikan	3
11.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4
12.	Keakuratan istilah-istilah	4
13.	Keakuratan acuan pustaka	3
14.	Mendorong keingintahuan	5
15.	Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>61</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,07</b>

Sumber : Data Primer.

b. Aspek Bahasa dan Gambar

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai berbagai hal yang menyangkut kebahasaan dan gambar pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 8: **Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Bahasa dan Gambar**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4
2.	Keterpahaman materi	4
3.	Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik	4
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5
5.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	3
6.	Kebenaran menggunakan istilah-istilah	4
7.	Menggunakan kalimat dengan benar	3
8.	Kejelasan media gambar	3
9.	Kelengkapan keterangan gambar	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>35</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,89</b>

Sumber: Data Primer.

c. Aspek Penyajian

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai berbagai hal yang menyangkut teknik penyajian pada modul yang telah disusun.

Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 9: **Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Penyajian**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kekonsistenan sistematika	5
2.	Keruntutan konsep	5
3.	Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	4
4.	Umpan balik soal latihan	4
5.	Glosarium	4
6.	Daftar pustaka	4
7.	Keterlibatan peserta didik	5
8.	Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa	5
9.	Keterkaitan kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea	5
10.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>45</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,50</b>

Sumber: Data Primer.

#### d. Aspek Keterlaksanaan

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai berbagai hal yang menyangkut keterlaksanaan pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 10: **Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Keterlaksanaan**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Pengaruh media untuk menarik perhatian siswa	5
2.	Pengaruh media untuk memotivasi belajar siswa	5
3.	Menggugah siswa berfikir kritis	4
4.	Variasi penyajian	4
5.	Kontekstual dan komprehensif	4
6.	Fleksibilitas penggunaan	5
7.	Kerelevanan sebagai media pembelajaran	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>32</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,57</b>

Sumber: Data Primer.

Adapun beberapa saran dari ahli materi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas modul yang disusun, antara lain yaitu:

- 1) Menggunakan panduan tata tulis sesuai dengan EYD.
- 2) Perbaiki ukuran *font* dan *layout*.

## 2. Data Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh seorang dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan. Data diperoleh dengan cara memberikan angket atau lembar validasi yang mencakup beberapa aspek yaitu: ukuran modul, desain kulit modul, aspek penyajian, aspek kegrafisan dan aspek ilustrasi. Pengisian angket dilakukan oleh ahli media setelah beliau membaca modul yang telah disusun.

Validasi oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 6 September 2012. Hasil validasi dari ahli media dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Ukuran Modul

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut ukuran modul yang disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 10 berikut:

Tabel 11: **Skor Penilaian Ahli Media pada Ukuran Modul**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO	5
2.	Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul	5
3.	Kesesuaian jenis kertas	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>15</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>5</b>

Sumber: Data Primer.

b. Desain Kulit Modul

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut desain kulit (*cover*) pada modul yang disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 11 berikut:

Tabel 12: **Skor Penilaian Ahli Media pada Desain Kulit Modul**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.	4
2.	Ketepatan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.	4
3.	Keharmonisan warna unsur tata letak dan kejelasan fungsi.	5
4.	Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang.	5
5.	Warna judul modul kontras dengan warna tata belakang.	5

No.	Indikator	Skor Penilaian
6.	Kekontrasan warna judul dengan warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada setiap desain halaman.	5
7.	Kesesuaian penggunaan kombinasi jenis huruf.	4
8.	Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek.	4
9.	Bentuk, warna, ukuran dan proporsi objek sesuai realita.	4
10.	Kemenarikan sampul modul.	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>44</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4.40</b>

Sumber: Data Primer.

c. Aspek Penyajian

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek penyajian pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 13: **Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Penyajian**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kekonsistenan penempatan unsur tata letak berdasarkan pola	5
2.	Pemisahan antar paragraph jelas	5
3.	Bidang cetak dan margin proporsional	4
4.	Margin dua halaman yang berdampingan proporsional	4
5.	Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	5
6.	Judul bab, subjudul bab, dan angka halaman/folio	5
7.	Keterangan gambar ( <i>caption</i> )	5
8.	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	5
9.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	4
10.	Penyajian gambar	5
11.	Penyajian glosarium	5
12.	Penyajian daftar pustaka	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>57</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4.75</b>

Sumber: Data Primer.

d. Aspek Kegrafisan

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek kegrafisan pada modul yang disusun. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 14: **Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Kegrafisan**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4
2.	Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, all caption, small caption</i> ) tidak berlebihan	4
3.	Lebar susunan teks normal	5
4.	Kenormalan spasi antar baris susunan kalimat	5
5.	Kenormalan spasi antar huruf	5
6.	Jenjang/hirarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional	4
7.	Tanda pemotong kata ( <i>hyphenation</i> )	4
8.	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks dan angka halaman	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>36</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4.50</b>

Sumber: Data Primer.

e. Aspek Ilustrasi

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek ilustrasi pada modul yang disusun. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 14 berikut:



Tabel 15: Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Ilustrasi

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kemenarikan desain pada setiap halaman materi	4
2.	Kemenarikan gambar pada setiap materi	5
3.	Kesesuaian gambar dalam mendukung materi	5
4.	Keteraturan komposisi warna	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>18</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4.50</b>

Sumber: Data Primer.

Adapun saran dari ahli media yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas modul yang disusun, yaitu;

1. Kejelasan sasaran pengguna modul pada bagian pendahuluan.
2. Bahasa yang terlalu kaku.
3. Tidak adanya diskusi atau penyelesaian masalah dalam latihan yang diberikan.

### 3. Data Validasi Kreativitas Modul oleh Ahli Materi

Penilaian terhadap kekreativitasan modul dilakukan oleh dosen ahli materi. Data penilaian kreativitas modul diperoleh dengan cara memberikan angket atau lembar validasi yang mencakup beberapa aspek yaitu: keterbaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*) dan keterperincian (*elaboration*). Pengisian angket dilakukan oleh Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta setelah beliau membaca modul yang telah disusun. Validasi oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 26 September 2012. Hasil validasi kreativitas modul dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Keterbaruan (*novelty*)

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek keterbaruan isi modul yang disusun. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 15 berikut:

Tabel 16: Skor Penilaian Keterbaruan Modul

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Keterkinian materi	4
2.	Pemecahan masalah peserta didik dalam belajar	4
3.	Merangsang peserta didik memunculkan ide baru	4
4.	Merangsang kemampuan peserta didik untuk menciptakan hal baru	4
5.	Merangsang peserta didik memiliki banyak ide baru	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>21</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,20</b>

Sumber : Data Primer.

b. Pemecahan (*resolution*)

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek pemecahan masalah pada modul yang disusun. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 16 berikut:

Tabel 17: Skor Penilaian Pemecahan Masalah dalam Isi Modul

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah	4
2.	Produk harus bermakna	4
3.	Produk harus berguna	4
4.	Mendorong keinginan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang ada	3
5.	Memperlancar peserta didik dalam belajar	5
6.	Mengatasi kesulitan peserta didik	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>25</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,17</b>

Sumber: Data Primer.

c. Keterperincian (*elaboration*)

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek keterperincian materi pada modul yang disusun. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 17 berikut:

Tabel 18: **Skor Penilaian Keterperincian Isi Modul**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Produk harus logis	4
2.	Mempunyai nilai lebih dari yang tampak	4
3.	Kompleks, yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih	4
4.	Menunjukkan ketrampilan atau keahlian	3
5.	Ketrampilan dan kemenarikan materi	3
6.	Banyaknya gagasan saat mengerjakan tugas	3
7.	Modul dapat dipahami	4
8.	Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru	5
9.	Membantu peserta didik dalam mengekspresikan diri	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>34</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3,78</b>

Sumber: Data Primer.

Adapun saran dari dosen ahli yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas modul yang disusun, antara lain yaitu:

1. Akan lebih baik jika membuat ilustrasi dengan gambar untuk langkah-langkah kerja pada isi modul.
2. Jika memungkinkan contoh gambar dibuat sendiri (tidak mengunduh dari internet).
3. Menjelaskan materi dengan ilustrasi.

#### 4. Data Validasi Guru Bidang Studi

Validasi guru bidang studi dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta, yang memiliki keahlian di bidang nirmana. Data diperoleh dengan cara memberikan angket atau lembar validasi yang mencakup beberapa aspek yaitu: aspek isi, aspek bahasa dan gambar, aspek penyajian dan aspek keterlaksanaan. Pengisian angket dilakukan oleh ahli materi setelah beliau membaca modul yang telah disusun. Validasi oleh guru bidang studi dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2012. Hasil validasi dari guru bidang studi dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a. Aspek Isi

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian guru bidang studi mengenai berbagai hal yang menyangkut isi materi pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 18 berikut:

Tabel 19: Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Isi

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).	3
2.	Ketetapan materi	3
3.	Kelengkapan materi	4
4.	Keluasan materi	3
5.	Kedalaman materi	4
6.	Keakuratan konsep dan definisi	4
7.	Keakuratan fakta dan data	3
8.	Kekinian dalam ilmu	4
9.	Keakuratan contoh	4
10.	Kejelasan contoh yang diberikan	4
11.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	4
12.	Keakuratan istilah-istilah	3
13.	Keakuratan acuan pustaka	4
14.	Mendorong keingintahuan	4

No.	Indikator	Skor Penilaian
15.	Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca	5
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>56</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,73</b>

Sumber : Data Primer.

b. Aspek Bahasa dan Gambar

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian guru bidang studi mengenai berbagai hal yang menyangkut kebahasaan dan gambar pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 19 berikut:

**Tabel 20: Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Bahasa dan Gambar**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	4
2.	Keterpahaman materi	4
3.	Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik	4
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
5.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	3
6.	Kebenaran menggunakan istilah-istilah	3
7.	Menggunakan kalimat dengan benar	4
8.	Kejelasan media gambar	4
9.	Kelengkapan keterangan gambar	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>34</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,78</b>

Sumber: Data Primer.

c. Aspek Penyajian

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian guru bidang studi mengenai berbagai hal yang menyangkut teknik penyajian pada modul yang telah disusun. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 20 berikut:

Tabel 21: **Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Penyajian**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Kekonsistenan sistematika	4
2.	Keruntutan konsep	4
3.	Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	4
4.	Umpan balik soal latihan	4
5.	Glosarium	3
6.	Daftar pustaka	4
7.	Keterlibatan peserta didik	4
8.	Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa	4
9.	Keterkaitan kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea	4
10.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>39</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3,9</b>

Sumber: Data Primer.

d. Aspek Keterlaksanaan

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian ahli materi mengenai berbagai hal yang menyangkut keterlaksanaan pada modul yang telah disusun.

Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 21 berikut:

Tabel 22: **Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Keterlaksanaan**

No.	Indikator	Skor Penilaian
1.	Pengaruh media untuk menarik perhatian siswa	5
2.	Pengaruh media untuk memotivasi belajar siswa	5
3.	Menggugah siswa berfikir kritis	4
4.	Variasi penyajian	5
5.	Kontekstual dan komprehensif	4
6.	Fleksibilitas penggunaan	4
7.	Kerelevanan sebagai media pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor Penilaian</b>		<b>31</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,43</b>

Sumber: Data Primer.

Adapun beberapa saran dari guru bidang studi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas modul yang disusun, antara lain yaitu:

1. Menggunakan istilah baku dalam seni rupa.
2. Repetisi sebaiknya lebih cenderung ke irama (ritme).
3. Bentuk bidang non-geometris dalam seni rupa lebih baku jika disebut “bentuk organis”.
4. Harusnya perbandingan warna intermediate adalah 2 : 1.
5. Tambahkan istilah pokok warna komplementer, contoh pokok: Hijau × Merah, Kuning × Ungu, Orange × Biru.
6. Teknik yang penting dalam cat air yaitu teknik aquarel.
7. Prinsip desain ada empat, yaitu: harmony, balance, ritme, unity. Sedangkan centre of interest dan repetisi cenderung lebih ke prinsip penyusunan desain.
8. Jika ada warna analogous dan warna komplementer, harap dimasukkan juga warna monokromatis.
9. Tambahkan materi pisau pallette agar lebih lengkap.

## **5. Data Penilaian Kreativitas Peserta Didik**

Penelitian kreativitas peserta didik merupakan penelitian utama untuk mengukur perkembangan kreativitas peserta didik setelah menggunakan modul yang telah disusun. Tahapan penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 5 Yogyakarta pada tanggal 13 sampai dengan 15 November 2012. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang berjumlah 10 siswa. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode diskusi,

tanya jawab lisan dan mempergunakan media bentuk modul pada materi nirmana dua dimensi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlampir pada lampiran 1 halaman 132. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk memberikan penilaian serta tanggapan terhadap modul grafis pengembangan kreativitas tersebut dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek berpikir kreatif dan aspek sikap kreatif. Tabulasi data hasil penelitian di lapangan terlampir pada lampiran 5 halaman 281 dan data penelitian di lapangan diuraikan sebagai berikut:

a. Aspek Berpikir Kreatif

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian siswa mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek berpikir kreatif pada dirinya setelah membaca modul perkembangan kreativitas. Aspek berpikir kreatif dibagi menjadi beberapa indikator yang diukur, yaitu; banyaknya ide (*fluency*), variasi ide (*flexibility*) dan kekuatan ide (*originality*). Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 22 berikut:

Tabel 23: Skor Penilaian Siswa pada Aspek Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Jumlah setiap Skor					Jumlah Skor per Indikator
		5	4	3	2	1	
1.	Banyaknya ide ( <i>fluency</i> ): Siswa selalu memunculkan ide-ide baru dalam pembelajaran	7	3	-	-	-	47
2.	Variasi ide ( <i>flexibility</i> ): Siswa mampu mengelola ide dalam sebuah penugasan	-	6	4	-	-	36
3.	Kekuatan ide ( <i>originality</i> ): Ide-ide yang diperoleh siswa dapat dituangkan serta diekspresikan	2	6	2	-	-	40
<b>Jumlah Skor</b>		<b>9</b>	<b>15</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
<b>Total Skor Penilaian</b>		<b>45</b>	<b>60</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>123</b>

Sumber : Data Primer.



Keterangan tabel:

5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Kurang Setuju (KS), 1 = Sangat Kurang Setuju (SKS)

b. Aspek Sikap Kreatif

Aspek ini dikaji untuk mengetahui penilaian siswa mengenai berbagai hal yang menyangkut aspek sikap kreatif pada dirinya yang berkembang setelah membaca modul grafis. Aspek sikap kreatif dibagi menjadi beberapa indikator yang diukur, yaitu; keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berpikir, kebebasan dalam berekspresi, menghargai fantasi, minat dalam kegiatan kreatif, kepercayaan terhadap gagasan sendiri dan kemandirian dalam memberi pertimbangan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 23 berikut:

Tabel 24: **Skor Penilaian Siswa pada Aspek Sikap Kreatif**

No.	Indikator	Jumlah setiap Skor					Jumlah Skor per Indikator
		5	4	3	2	1	
1.	Keterbukaan terhadap pengalaman baru: Siswa memahami materi saat membaca modul		10	-	-	-	40
2.	Kelenturan dalam berpikir: Berupaya mengerjakan penugasan secara maksimal	2	5	3	-	-	39
3.	Kebebasan dalam berekspresi: Merasa senang dan tenang saat menyampaikan pendapat maupun melakukan kegiatan menggambar	3	7	-	-	-	43
4.	Menghargai fantasi: Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru	4	5	1	-	-	43
5.	Minat dalam kegiatan kreatif: Merasa bersemangat dan antusias saat mengikuti pelajaran	5	5	-	-	-	45

No.	Indikator	Jumlah setiap Skor					Jumlah Skor per Indikator
		5	4	3	2	1	
6.	Kepercayaan terhadap gagasan sendiri: Merasa yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar	1	8	1	-	-	40
7.	Kemandirian dalam memberi pertimbangan: Merasa perlu mengevaluasi setiap pekerjaan yang telah dikerjakan	3	6	1	-	-	42
<b>Jumlah Skor</b>		<b>18</b>	<b>46</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>70</b>
<b>Total Skor Penilaian</b>		<b>90</b>	<b>184</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>292</b>

Sumber: Data Primer.

Keterangan tabel:

5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 2 = Kurang Setuju (KS), 1 = Sangat Kurang Setuju (SKS)

Adapun kritik dan saran dari siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas modul yang disusun, antara lain yaitu:

1. Buku sudah bagus untuk memotivasi dan merangsang ide-ide untuk menuangkan dalam sebuah karya.
2. Siswa menjadi antusias dengan contoh-contoh gambar pada modul.
3. Setelah mempelajari modul siswa dapat memberikan pengetahuan dan memotivasi untuk mengolah ide-ide menjadi sebuah karya.

### C. Analisis Data

Data yang diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, dan 10 siswa kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta yang berupa data kualitatif dikonversikan

menjadi skor data kuantitatif. Aturan pemberian skor dapat dilihat pada tabel 4 halaman 46. Kemudian menganalisis tiap aspek, yaitu jumlah indikator, skor tertinggi ideal, nilai rata-rata ideal (Mi), dan simpangan baku ideal (S<sub>Bi</sub>). Skor tersebut dikonversi menjadi tingkat kelayakan produk dengan mengacu pada kriteria penilaian ideal. Kriteria kategori penilaian dapat dilihat pada tabel 5 halaman 48, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 281. Berikut analisis data validasi atau penilaian dari ahli materi, ahli media, serta pengukuran lapangan terhadap 10 siswa kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta.

### 1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 6, 7, 8 dan 9 dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian oleh ahli materi terhadap isi modul yaitu sebesar 61 pada aspek isi, sebesar 45 pada aspek penyajian, sebesar 35 pada aspek bahasa dan gambar serta sebesar 32 pada aspek keterlaksanaan. Selanjutnya jumlah penilaian tersebut dikonversikan ke dalam skala 5 sehingga diketahui kualitas isi modul menurut ahli materi. Hasil analisis data validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 25: Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah skor	Skor rata-rata	Persentase (%)	Nilai Konversi Skala 5	Kategori
1.	Aspek isi	61	4,07	81,4	A	Sangat Baik
2.	Aspek bahasa dan gambar	35	3,9	78	B	Baik
3.	Aspek penyajian	45	4,50	90	A	Sangat Baik
4.	Aspek keterlaksanaan	32	4,57	91,4	A	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>173</b>	<b>4,26</b>	<b>85,2</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Primer.

Dilihat dari tabel 24 di atas, dapat diketahui bahwa menurut ahli materi, modul untuk pembelajaran Nirmana termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek isi, aspek penyajian dan aspek keterlaksanaan, serta kategori baik pada aspek bahasa dan gambar. Secara umum penilaian ahli materi atas aspek-aspek materi pada modul grafis yang disusun adalah sangat baik dengan nilai kelayakan materi isi modul sebesar 85,2 persen.

## 2. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 10, 11, 12, 13 dan 14, dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian oleh ahli media terhadap desain modul sebesar 57 pada aspek penyajian, sebesar 44 pada desain kulit (*cover*) modul, sebesar 36 pada aspek kegrafisan, sebesar 15 pada aspek ukuran modul, sebesar dan sebesar 18 pada aspek ilustrasi. Selanjutnya jumlah skor penilaian tersebut dikonversikan ke dalam skala 5 sehingga diketahui kualitas desain modul menurut ahli media. Hasil analisis data validasi ahli media diuraikan sebagai berikut:

Tabel 26: Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor rata-rata	Persentase (%)	Nilai Konversi Skala 5	Kategori
1.	Ukuran modul	15	5	100	A	Sangat Baik
2.	Desain kulit modul	44	4,40	88	A	Sangat Baik
3.	Aspek penyajian	57	4,50	90	A	Sangat Baik
4.	Aspek kegrafisan	36	4,50	90	A	Sangat Baik
5.	Aspek ilustrasi	18	4,20	84	A	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>170</b>	<b>4,52</b>	<b>90,4</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Primer.

Dilihat dari tabel 25 di atas, dapat diketahui bahwa menurut ahli media, modul grafis untuk pembelajaran Nirmana termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek ukuran modul, aspek penyajian, aspek ilustrasi, desain kulit modul dan aspek kegrafisan. Berdasarkan data tabel 25 di atas, maka secara umum penilaian ahli media terhadap modul grafis yang disusun telah memiliki aspek-aspek desain sebagai media yang sangat baik dengan nilai kelayakan desain modul sebesar 90,4 persen.

### 3. Analisis Data Validasi Kreativitas Modul

Berdasarkan tabel 15, 16 dan 17, dapat diketahui bahwa rata-rata skor penilaian oleh dosen ahli materi sebesar 34 pada aspek keterincian (*elaboration*), sebesar 25 pada aspek pemecahan (*resolution*) dan sebesar 21 pada aspek keterbaruan (*novelty*). Selanjutnya rata-rata skor penilaian tersebut dikonversikan ke dalam skala 5 sehingga diketahui kualitas kreativitas modul menurut dosen ahli materi. Hasil analisis data validasi kreativitas modul diuraikan sebagai berikut:

Tabel 27: Hasil Analisis Data Validasi Kreativitas Modul

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor rata-rata	Persentase (%)	Nilai Konversi Skala 5	Kategori
1.	Keterbaruan ( <i>novelty</i> )	21	4,20	84	A	Sangat Baik
2.	Pemecahan ( <i>resolution</i> )	25	4,17	83,4	A	Sangat Baik
3.	Keterincian ( <i>elaboration</i> )	34	3,78	75,6	A	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>80</b>	<b>4,05</b>	<b>81</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Primer.

Dilihat dari table 26 di atas, dapat diketahui bahwa menurut ahli materi, modul grafis untuk pembelajaran Nirmana yang disusun termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek keterbaruan (*novelty*), aspek pemecahan (*resolution*) dan aspek keterincian (*elaboration*). Berdasarkan data tersebut, maka secara umum penilaian dosen ahli materi terhadap modul grafis yang disusun adalah memiliki kreativitas modul yang sangat baik dengan nilai kereativitas modul sebesar 81 persen.

#### 4. Analisis Data Validasi Guru Bidang Studi

Berdasarkan tabel 18, 19, 20 dan 21, dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian oleh guru bidang studi sebesar 56 pada aspek isi, sebesar 39 pada aspek penyajian, sebesar 34 pada aspek bahasa dan gambar, dan sebesar 31 pada aspek keterlaksanaan. Selanjutnya jumlah penilaian tersebut dikonversikan ke dalam skala 5 sehingga diketahui kualitas modul menurut ahli materi. Hasil analisis data validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 28: Hasil Analisis Data Guru Bidang Studi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor	Skor rata-rata	Persentase (%)	Nilai Konversi Skala 5	Kategori
1.	Aspek isi	56	3,73	74,6	B	Baik
2.	Aspek bahas dan gambar	34	3,78	75,6	B	Baik
3.	Aspek penyajian	39	3,9	78	B	Baik
4.	Aspek keterlaksanaan	31	4,43	88,6	A	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>160</b>	<b>3,96</b>	<b>79,2</b>	<b>B</b>	<b>Baik</b>

Sumber: Data Primer.

Dilihat dari tabel 27 di atas, dapat diketahui bahwa menurut guru bidang studi, modul pembelajaran Nirmana termasuk dalam kategori sangat baik pada

aspek keterlaksanaan, serta kategori baik pada aspek isi, aspek penyajian dan aspek bahasa dan gambar. Berdasarkan data pada tabel 27, maka secara umum penilaian guru bidang studi atas aspek-aspek materi pada modul grafis yang disusun adalah baik dengan nilai kelayakan isi modul sebesar 79,2 persen.

### 5. Analisis Data Penilaian Kreativitas Peserta Didik

Berdasarkan tabel 22 dan 23 dapat diketahui bahwa jumlah skor penilaian kreativitas terhadap 10 orang peserta didik SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X DKV sebesar 292 pada aspek sikap kreatif dan sebesar 123 pada berpikir kreatif. Selanjutnya skor penilaian kreativitas tersebut dikonversikan ke dalam skala 5 sehingga diketahui kualitas kreativitas siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X DKV setelah menggunakan modul grafis. Hasil analisis data penilaian kreativitas peserta didik diuraikan sebagai berikut:

Tabel 29: Hasil Analisis Penilaian Kreativitas Peserta Didik

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah skor	Skor rata-rata	Persentase (%)	Nilai Konversi Skala 5	Kategori
1.	Aspek Berpikir Kreatif	123	4,1	82	A	Sangat Baik
2.	Aspek Sikap Kreatif	292	4,2	84	A	Sangat Baik
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>425</b>	<b>4,15</b>	<b>83</b>	<b>A</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Primer.

Dilihat dari tabel 28 di atas, dapat diketahui bahwa penilaian kreativitas terhadap 10 orang siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X DKV, setelah menggunakan modul grafis untuk mata pelajaran Nirmana termasuk dalam kategori sangat baik pada aspek berpikir kreatif dan aspek sikap kreatif yaitu

dengan tingkat kekreativitasan 83 persen. Analisis dan penjelasannya diuraikan sebagai berikut:

a. Aspek Bersikap Kreatif

1) Banyaknya Ide (*fluency*)

Salah satu tujuan dari disusunnya modul grafis ini adalah agar siswa selalu memunculkan ide-ide baru dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian siswa mengenai banyaknya ide yang muncul setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 29 berikut:

**Tabel 30: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Banyaknya Ide yang Muncul Setelah Menggunakan Modul**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	7	70
2.	Setuju	3	30
3.	Cukup	0	0
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>100</b>

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 29 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai banyaknya ide yang muncul setelah menggunakan modul adalah 70 persen menilai sangat setuju dan 30 persen menilai setuju.

2) Variasi Ide (*flexibility*)

Tujuan lain dari disusunnya modul grafis ini adalah agar siswa mampu mengelola ide dalam sebuah penugasan khususnya dalam mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian siswa mengenai variasi ide dalam sebuah penugasan setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 30 berikut:



**Tabel 31: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Variasi Ide dalam Penugasan Setelah Menggunakan Modul**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	0	0
2.	Setuju	6	60
3.	Cukup	4	40
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 30 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai variasi ide dalam sebuah penugasan setelah menggunakan modul adalah 60 persen menilai setuju dan 40 persen menilai cukup.

### 3) Kekuatan Ide (*originality*)

Tujuan dari disusunnya modul grafis ini salah satunya adalah agar ide-ide yang diperoleh peserta didik dapat dituangkan serta diekspresikan khususnya dalam pembelajaran dan penugasan mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian siswa mengenai kekuatan ide dalam kegiatan belajar setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 31 berikut:

**Tabel 32: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Kekuatan Ide dalam Kegiatan Belajar Setelah Menggunakan Modul**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	2	20
2.	Setuju	6	60
3.	Cukup	2	20
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 31 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai kekuatan ide dalam kegiatan belajar setelah menggunakan modul adalah sebesar 60 persen menilai setuju. Menilai setuju dan cukup masing-masing sebesar 20 persen.

b. Aspek Sikap Kreatif

1) Keterbukaan terhadap Pengalaman Baru

Disusunnya modul grafis ini salah satunya bertujuan agar peserta didik memahami materi saat membaca modul dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran nirmana. Pemahaman terhadap materi dapat diperoleh jika peserta didik memiliki sikap terbuka terhadap pengalaman baru dalam pembelajaran. Frekuensi penilaian peserta didik mengenai keterbukaan terhadap pengalaman baru agar memperoleh pemahaman terhadap materi dalam membaca modul dapat dilihat pada tabel 32 berikut:

**Tabel 33: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Pemahaman Materi saat Membaca Modul**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	0	0
2.	Setuju	10	100
3.	Cukup	0	0
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 32 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai pemahaman materi saat membaca modul adalah sebesar 100 persen menilai setuju.

## 2) Kelenturan dalam Berpikir

Selain tujuan di atas, adapun tujuan lain dari disusunnya modul grafis ini adalah agar peserta didik berupaya mengerjakan penugasan secara maksimal dalam mata pelajaran nirmana. Frekuensi penilaian peserta didik mengenai upaya mengerjakan penugasan secara maksimal setelah membaca modul dapat dilihat pada tabel 33 berikut:

**Tabel 34: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Upaya Mengerjakan Penugasan Secara Maksimal**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	2	20
2.	Setuju	5	50
3.	Cukup	3	30
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 33 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai upaya mengerjakan penugasan secara maksimal setelah membaca modul adalah sebesar 50 persen menilai setuju dan sebesar 30 persen cukup. Sisanya menilai sangat setuju.

## 3) Kebebasan dalam Berekspresi

Tujuan lain disusunnya modul grafis ini adalah agar peserta didik merasa senang dan tenang saat menyampaikan pendapat maupun melakukan kegiatan menggambar dalam pembelajaran dan penugasan mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian peserta didik mengenai perasaan senang dan tenang saat menyampaikan pendapat dan berkarya setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 34 berikut:

**Tabel 35: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Perasaan Senang dan Tenang saat Menyampaikan Pendapat dan Berkarya**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	3	30
2.	Setuju	7	70
3.	Cukup	0	0
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 34 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai perasaan senang dan tenang saat menyampaikan pendapat dan berkarya setelah menggunakan modul sebesar 70 persen menilai setuju dan 30 persen menilai sangat setuju.

#### 4) Menghargai Fantasi

Adapun tujuan lain disusunnya modul pengembangan kreativitas ini, agar peserta didik mampu untuk membuat kombinasi-kombinasi baru dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian peserta didik mengenai kemampuan membuat kombinasi-kombinasi baru setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 35 berikut:

**Tabel 36: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Kemampuan Membuat Kombinasi-Kombinasi Baru**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	4	40
2.	Setuju	5	50
3.	Cukup	1	10
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 35 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai kemampuan membuat kombinasi-kombinasi baru setelah menggunakan modul adalah sebesar 50 persen menilai setuju dan 40 persen menilai sangat setuju. Sisanya menilai cukup.

#### 5) Minat dalam Kegiatan Kreatif

Tujuan lain disusunnya modul grafis ini adalah agar peserta didik merasa bersemangat dan antusias saat mengikuti pelajaran khususnya mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian peserta didik mengenai perasaan bersemangat dan antusias peserta didik saat mengikuti pelajaran setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 36 berikut:

**Tabel 37: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Perasaan Bersemangat dan Antusias Saat Mengikuti Pelajaran**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	5	50
2.	Setuju	5	50
3.	Cukup	0	0
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 36 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai variasi ide dalam sebuah penugasan setelah menggunakan modul adalah masing-masing sebesar 50 persen menilai sangat setuju dan setuju.

#### 6) Kepercayaan terhadap Gagasan Sendiri

Tujuan lain disusunnya modul grafis ini adalah agar peserta didik merasa yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar

khususnya mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian peserta didik mengenai perasaan yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar saat mengikuti pelajaran setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 37 berikut:

**Tabel 38: Frekuensi Penilaian Siswa Mengenai Perasaan Yakin terhadap Ide atau Gagasan Sendiri untuk Menuangkan dalam Bentuk Gambar**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	1	10
2.	Setuju	8	80
3.	Cukup	1	10
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 37 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai perasaan yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar setelah menggunakan modul adalah sebesar 80 persen menilai setuju. Sisanya menilai sangat setuju dan cukup.

#### 7) Kemandirian dalam Memberi Pertimbangan

Salah satu tujuan dari disusunnya modul grafis ini adalah agar peserta didik merasa perlu mengevaluasi setiap pekerjaan yang telah dikerjakan. Khususnya mata pelajaran Nirmana. Frekuensi penilaian siswa mengenai perasaan perlu mengevaluasi setiap pekerjaan yang telah dikerjakan saat mengikuti pelajaran setelah menggunakan modul dapat dilihat pada tabel 38 berikut:

**Tabel 39: Frekuensi Penilaian Siswa terhadap Perlunya Mengevaluasi Setiap Pekerjaan yang telah Dikerjakan**

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Responden	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	3	30
2.	Setuju	6	60
3.	Cukup	1	10
4.	Kurang Setuju	0	0
5.	Sangat Kurang Setuju	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Data Primer.

Berdasarkan penilaian terhadap 10 responden yang dapat dilihat pada tabel 37 di atas, diketahui bahwa penilaian mengenai mengenai perasaan yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar setelah menggunakan modul adalah sebesar 60 persen menilai setuju, sebesar 30 persen menilai sangat setuju dan sisanya menilai cukup.

Secara umum hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru bidang studi terhadap modul grafis untuk pembelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta yang meliputi penilaian isi modul, desain modul dan kreativitas modul dapat diketahui melalui perhitungan menggunakan rumus analisa. Adapun rumus untuk menghitung adalah sebagai berikut.

Rumus: 
$$X = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata indikator kelayakan modul dalam satuan persen

$\Sigma X$  = jumlah nilai indikator kelayakan modul dalam satuan persen

N = jumlah indikator kelayakan modul.

Penyelesaian:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = \frac{(85,20 + 90,40 + 81,00 + 79,20) \%}{4}$$

$$X = \frac{335,80 \%}{4}$$

$$X = 83,95 \%$$

Jadi, nilai rata-rata indikator kelayakan modul grafis yang meliputi penilaian isi modul, desain modul dan kreativitas isi modul sebesar 83,95 persen.

#### **D. Revisi Produk**

##### **1. Revisi Tahap I**

Revisi tahap I dilakukan setelah pengembang mendapatkan masukan berupa data evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Revisi tahap I ini terdiri dari dua aspek yaitu revisi aspek materi dan aspek media.

##### **a. Aspek materi**

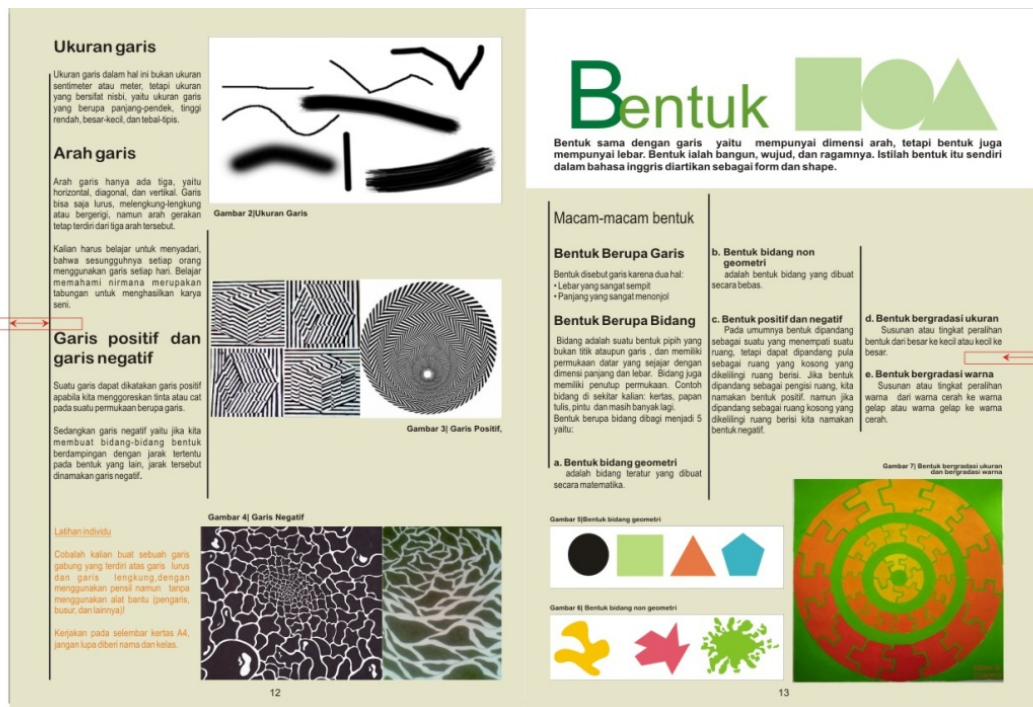
Berdasarkan saran dari ahli materi, penyusun melakukan revisi pada aspek materi yaitu:

- 1) Melakukan revisi pada seluruh halaman yaitu pada garis batas kanan dan kiri terlalu sempit dan pada gambar. 2 halaman 12 dan 13 di atas hanya sebagai contoh.
- 2) Perbaiki ukuran font yaitu memakai jenis huruf “*Bold*” diubah menjadi “*Arial*”.
- 3) Perbaiki tata letak gambar.





Gambar v: Halaman 12 dan 13 sebelum direvisi



Gambar vi: Halaman 12 dan 13 sesudah direvisi

b. Aspek media

Berdasarkan saran dari ahli media pengembang melakukan revisi pada aspek media yaitu:

- 1) Merevisi desain sampul modul (*cover*) agar lebih menarik perhatian peserta didik, yaitu “mengubah warna *background* sampul biru muda menjadi biru tua” sampul sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 3, sedangkan yang sudah direvisi dapat dilihat pada gambar 4.
- 2) Merevisi keterangan cover modul yaitu kejelasan buku “Nirmana Datar” menjadi “Modul Nirmana”
- 3) Merevisi keterangan cover modul yaitu kejelasan sasaran pengguna “SMK Negeri 5 Yogyakarta” menjadi “Untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan”.
- 4) Merevisi cover modul yaitu “Menambah Gambar”.
- 5) Merevisi cover modul yaitu “Menambahkan nama penyusun modul Aprilia Retno Wulandari”.

Gambar vii: *Cover* sebelum direvisiGambar viii: *Cover* sesudah direvisi

## 2. Revisi Tahap II

Revisi tahap II dilakukan setelah penyusun mendapatkan masukan berupa data evaluasi dari guru bidang studi Seni Rupa SMK Negeri 5 Yogyakarta. Revisi tahap II diuraikan sebagai berikut:

- 1) Melakukan revisi pada halaman 4 yaitu mengganti istilah **“gempal”** menjadi **“ruang/volume”**.
- 2) Melakukan revisi pada halaman 8 yaitu mengganti istilah dalam peta konsep **“Repetisi”** menjadi **“Ritme”**.
- 3) Melakukan revisi pada halaman 13 yaitu mengganti istilah baku dalam seni rupa **“Bentuk bidang non geometri”** menjadi **“Bentuk organis”**.
- 4) Melakukan revisi pada halaman 13 yaitu mengganti istilah baku dalam seni rupa **“Bentuk bidang non geometri”** menjadi **“Bentuk organis”**.
- 5) Kesalahan penulisan pada halaman 15 dan 62 yaitu **“Prespektif”** seharusnya **“Perspektif”**.
- 6) Revisi pada halaman 21 yaitu **“Rumus warna intermediate 3 : 1 diubah menjadi 2 : 1”**.
- 7) Pada halaman 21 menambahkan istilah **“Enam warna standar”** ditambah menjadi **“Six standard colour (enam warna standar)”**.
- 8) Kesalahan penulisan katapada halaman 23 yaitu **“Warna kuarter”** seharusnya **“Warna kuartier”**.
- 9) Revisi pada halaman 25 yaitu pemberian judul yaitu **“Warna kontras (warna komplementer)”**.

- 10) Revisi pada halaman 25 yaitu menambahkan materi “Warna monokromatis” berupa lipatan pada “Gambar 21 Warna analogus”.
- 11) Revisi pada halaman 25 menambah 3 warna istilah pokok warna komplementer yaitu “Hijau >< Merah, Kuning >< Ungu, Orange >< Biru”.
- 12) Kesalahan penulisan kata pada halaman 30 yaitu “Kubitis” seharusnya “Kubistis”.
- 13) Melakukan revisi pada halaman 33 yaitu menambah materi “Teknik aquarel” dengan cara melipat materi tambahan pada materi “Teknik baur (blur)”.
- 14) Melakukan revisi pada halaman 33 yaitu mengubah “Kesatuan” menjadi “Unity”.
- 15) Revisi pada halaman 39 yaitu mengubah materi “Centre of interest” menjadi “Ritme (irama)”.
- 16) Melakukan revisi pada halaman 43 yaitu menambah materi “Pisau palet” dengan cara melipat materi tambahan pada materi “Kuas”.
- 17) Kesalahan istilah dalam seni rupa pada halaman 30 yaitu “Tekstur kasar” seharusnya “Tekstur nyata”.
- 18) Kesalahan penulisan kata pada halaman 61 yaitu “Menglasirnya” seharusnya “Mengglasirnya”.
- 19) Melakukan revisi pada halaman 62 yaitu mengubah “Kesenian” menjadi “Keindahan”.

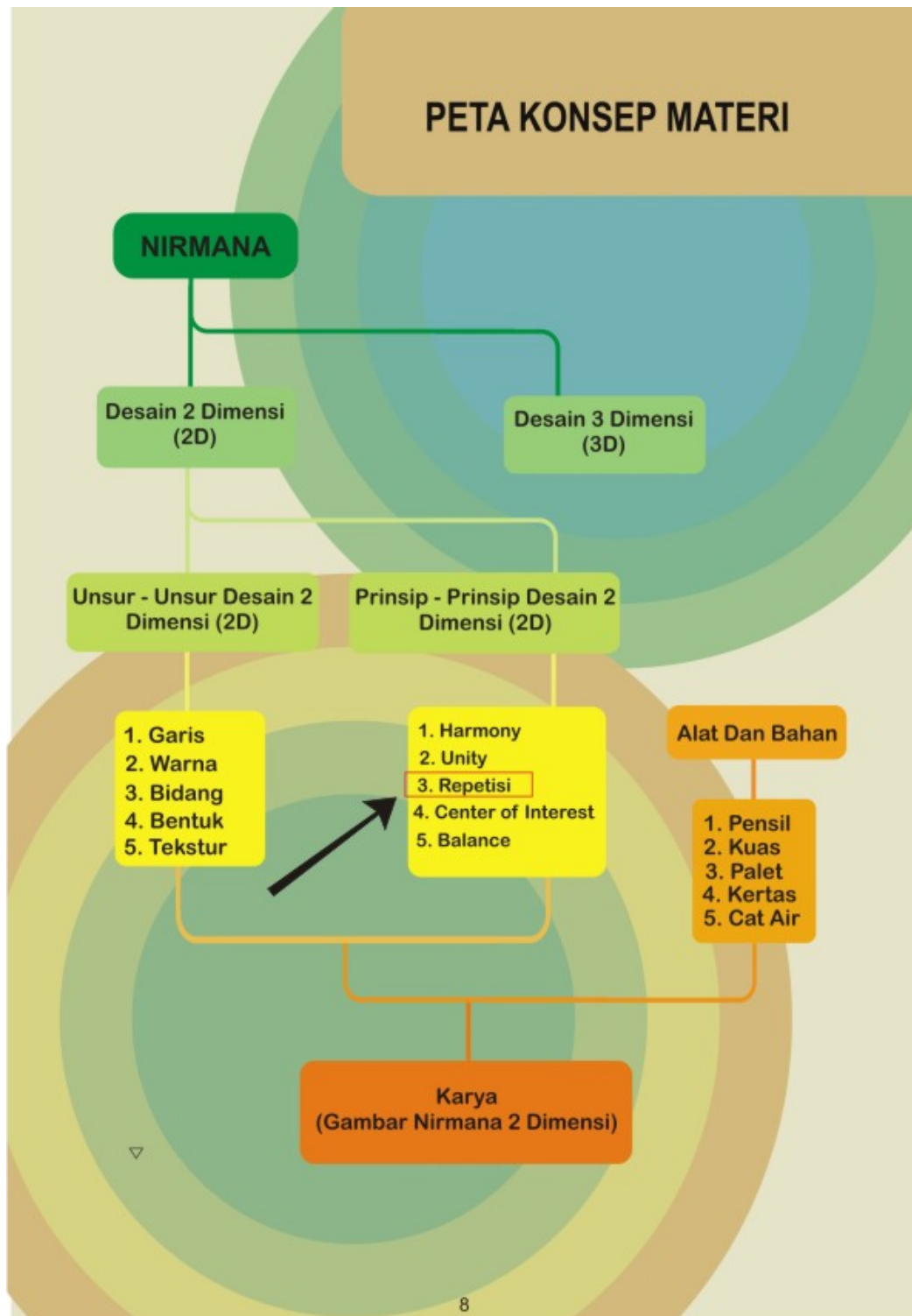




Gambar ix: Halaman 4 sebelum direvisi

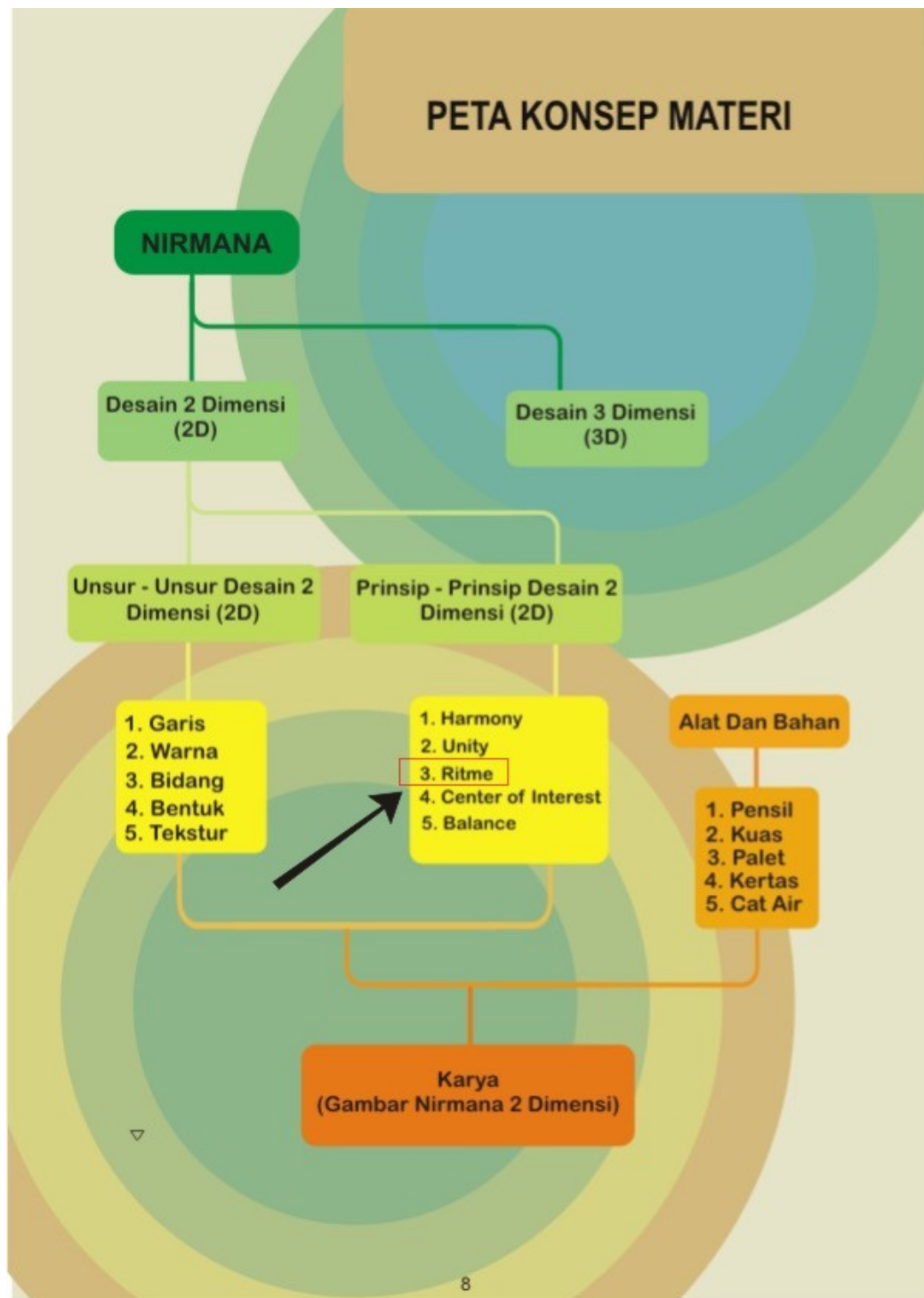


Gambar x. Halaman 4 sesudah direvisi



Gambar xi: **Halaman 8 sebelum direvisi**





Gambar xii: **Halaman 8** sesudah direvisi

# Bentuk



Bentuk sama dengan garis yaitu mempunyai dimensi arah, tetapi bentuk juga mempunyai lebar. Bentuk ialah bangun, wujud, dan ragamnya. Istilah bentuk itu sendiri dalam bahasa Inggris diartikan sebagai form dan shape.

## Macam-macam bentuk

### Bentuk Berupa Garis

Bentuk disebut garis karena dua hal:

- Lebar yang sangat sempit
- Panjang yang sangat menonjol

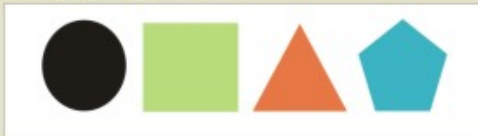
### Bentuk Berupa Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih yang bukan titik ataupun garis, dan memiliki permukaan datar yang sejajar dengan dimensi panjang dan lebar. Bidang juga memiliki penutup permukaan. Contoh bidang di sekitar kalian: kertas, papan tulis, pintu dan masih banyak lagi. Bentuk berupa bidang dibagi menjadi 5 yaitu:

#### a. Bentuk bidang geometri

adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika.

Gambar 5|Bentuk bidang geometri



Gambar 6| Bentuk bidang non geometri



#### b. Bentuk bidang non geometri

adalah bentuk bidang yang dibuat secara bebas.

#### c. Bentuk positif dan negatif

Pada umumnya bentuk dipandang sebagai suatu yang menempati suatu ruang, tetapi dapat dipandang pula sebagai ruang yang kosong yang dikelilingi ruang berisi. Jika bentuk dipandang sebagai pengisi ruang, kita namakan bentuk positif. Namun jika dipandang sebagai ruang kosong yang dikelilingi ruang berisi kita namakan bentuk negatif.

#### d. Bentuk bergradasi ukuran

Susunan atau tingkat peralihan bentuk dari besar ke kecil atau kecil ke besar.

#### e. Bentuk bergradasi warna

Susunan atau tingkat peralihan warna dari warna cerah ke warna gelap atau warna gelap ke warna cerah.

Gambar 7| Bentuk bergradasi ukuran dan bergradasi warna



# Bentuk



Bentuk sama dengan garis yaitu mempunyai dimensi arah, tetapi bentuk juga mempunyai lebar. Bentuk ialah bangun, wujud, dan ragamnya. Istilah bentuk itu sendiri dalam bahasa Inggris diartikan sebagai form dan shape.

## Macam-macam bentuk

### Bentuk Berupa Garis

Bentuk disebut garis karena dua hal:

- Lebar yang sangat sempit
- Panjang yang sangat menonjol

### Bentuk Berupa Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih yang bukan titik ataupun garis, dan memiliki permukaan datar yang sejajar dengan dimensi panjang dan lebar. Bidang juga memiliki penutup permukaan. Contoh bidang di sekitar kalian: kertas, papan tulis, pintu, dan masih banyak lagi.

Bentuk berupa bidang dibagi menjadi 5 yaitu:

#### a. Bentuk bidang geometri

adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika.

Gambar 5|Bentuk bidang geometri



Gambar 6| Bentuk bidang non geometri



#### b. Bentuk organis

adalah bentuk bidang yang dibuat secara bebas.

#### c. Bentuk positif dan negatif

Pada umumnya bentuk dipandang sebagai suatu yang menempati suatu ruang, tetapi dapat dipandang pula sebagai ruang yang kosong yang dikelilingi ruang berisi. Jika bentuk dipandang sebagai pengisi ruang, kita namakan bentuk positif, namun jika dipandang sebagai ruang kosong yang dikelilingi ruang berisi kita namakan bentuk negatif.

#### d. Bentuk bergradasi ukuran

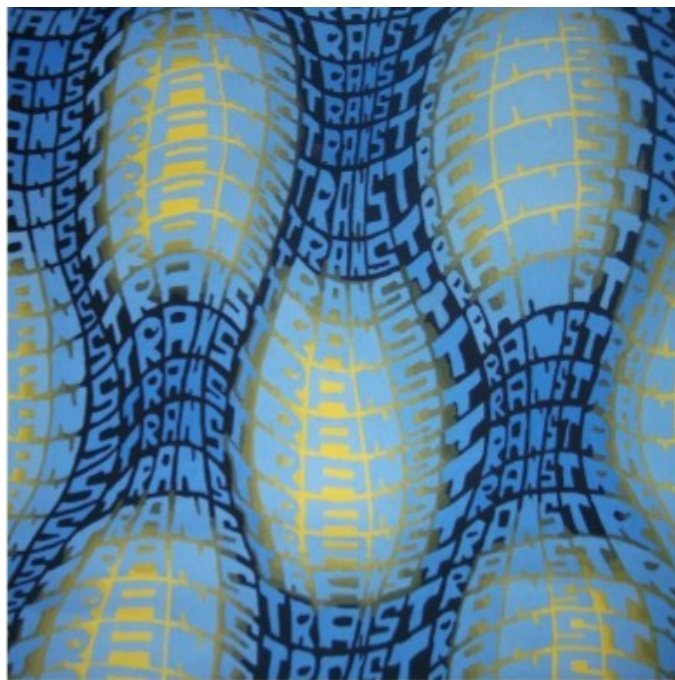
Susunan atau tingkat peralihan bentuk dari besar ke kecil atau kecil ke besar.

#### e. Bentuk bergradasi warna

Susunan atau tingkat peralihan warna dari warna cerah ke warna gelap atau warna gelap ke warna cerah.

Gambar 7| Bentuk bergradasi ukuran dan bergradasi warna





Gambar 10 | Bentuk Ukuran

tercipta ruang maya. Bentuk yang diberi bayangan seolah mempunyai jarak dengan bidang datar sehingga membentuk ruang maya.

Lihatlah pada gambar 10, dengan menentukan arah bentuk akan menentukan jenis ruang yang dihasilkan.

Jika kita meletakkan bentuk bidang yang sejajar bidang datar, maka hasilnya akan membentuk ruang dua dimensi. Jika kita letakkan bentuk bidang menyorong atau miring ke dalam membentuk perspektif, maka akan tercipta ruang maya. Bentuk-bentuk bidang menekuk, bidang berpilin, bergelombang, dan sebagainya, akan melahirkan ruang maya.

### Nilai prespektif

Dalam suatu susunan (organisasi), pengertian bidang 2 dimensional

mempunyai nilai prespektif karena adanya hubungan antara letak pola-pola atau bentuk-bentuk fisik secara berkelompok yang satu dengan yang lainnya.

Nilai-nilai ruang dapat ditunjukkan, misalnya: Meletakkan bentuk fisik yang satu berkesan nampak dibalik yang lain dan dengan perubahan bentuk semakin mengecil.

Cobalah kalian buat suatu gambar ruang maya berupa susunan garis atau susunan bidang dengan menggunakan pensil namun tanpa menggunakan alat bantu (pengaris, jangka dan lainnya!

Kerjakan pada selembar kertas A4, jangan lupa diberi nama dan kelas.

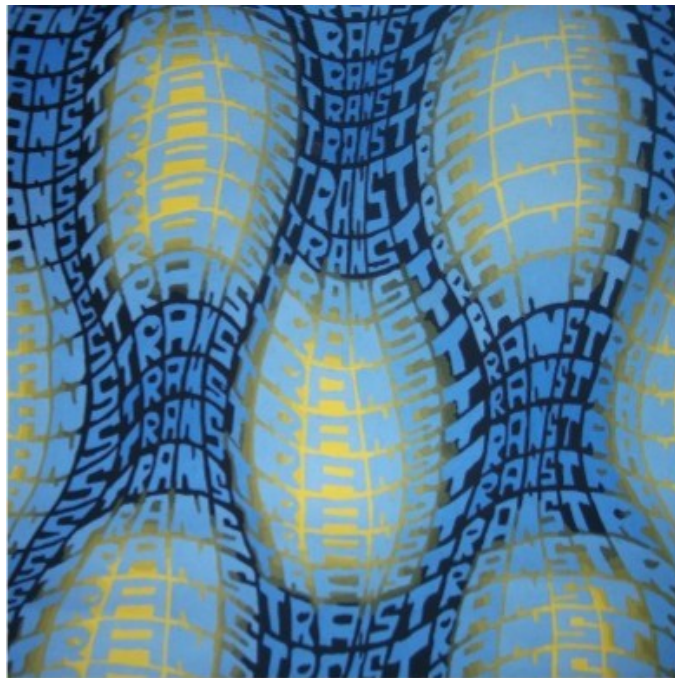


Gambar 11 | Perubahan Semakin Mengecil



Gambar 12 | Bentuk Bertumpukan





Gambar 10 | Bentuk Ukuran

tercipta ruang maya. Bentuk yang diberi bayangan seolah mempunyai jarak dengan bidang datar sehingga membentuk ruang maya.

Lihatlah pada gambar 10, dengan menentukan arah bentuk akan menentukan jenis ruang yang dihasilkan.

Jika kita meletakkan bentuk bidang yang sejajar bidang datar, maka hasilnya akan membentuk ruang dua dimensi. Jika kita letakkan bentuk bidang menyorong atau miring ke dalam membentuk perspektif, maka akan tercipta ruang maya. Bentuk-bentuk bidang menekuk, bidang berpilin, bergelombang, dan sebagainya, akan melahirkan ruang maya.

### Nilai perspektif

Dalam suatu susunan (organisasi), pengertian bidang 2 dimensional

mempunyai nilai perspektif karena adanya hubungan antara letak pola-pola atau bentuk-bentuk fisik secara berkelompok yang satu dengan yang lainnya.

Nilai-nilai ruang dapat ditunjukkan, misalnya: Meletakkan bentuk fisik yang satu berkesan nampak dibalik yang lain dan dengan perubahan bentuk semakin mengecil.

Cobalah kalian buat suatu gambar ruang maya berupa susunan garis atau susunan bidang dengan menggunakan pensil namun tanpa menggunakan alat bantu (pengaris, jangka dan lainnya!

Kerjakan pada selembar kertas A4, jangan lupa diberi nama dan kelas.



Gambar 11 | Perubahan Semakin Mengecil



Gambar 12 | Bentuk Bertumpukan

Rumus untuk memperoleh warna sekunder dari warna pokok atau primer adalah perbandingan 1 : 1 adalah sebagai berikut:

1 merah + 1 kuning = orange/jingga

1 kuning + 1 biru = hijau







1 biru + 1 merah = ungu/violet

## WARNA INTERMEDIATE

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna intermediate adalah sebagai berikut:

1. Kuning hijau yaitu warna yang ada di antara kuning dan hijau.
2. Kuning jingga yaitu warna yang ada di antara kuning dan jingga.
3. Merah jingga yaitu warna yang ada di antara merah dan jingga.
4. Merah ungu yaitu warna yang ada di antara merah dan ungu.
5. Biru violet yaitu warna yang ada di antara biru dan violet.
6. Biru hijau yaitu warna yang ada di antara biru dan hijau.

Gambar 18 |  
warna Intermediate

Primary	+	Secondary	=	Intermediate
	+		=	
	+		=	

Rumus warna intermediente diperoleh dari warna primer yaitu dengan perbandingan 3 : 1 sebagai berikut:

Kuning-hijau = 3 kuning + 1 biru  
 Biru-hijau = 3 biru + 1 kuning  
 Biru-ungu = 3 biru + 1 merah  
 Merah-ungu = 3 merah + 1 biru  
 Merah-jingga = 3 merah + 1 kuning  
 Kuning-jingga = 3 kuning + 1 merah

Enam warna standar dan warna intermediate tersebut disusun ke dalam bentuk lingkaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar teori warna.

Lihat gambar halaman 19!

Rumus untuk memperoleh warna sekunder dari warna pokok atau primer adalah perbandingan 1 : 1 adalah sebagai berikut:

1 merah + 1 kuning = orange/jingga

1 kuning + 1 biru = hijau

1 biru + 1 merah = ungu/violet

## WARNA INTERMEDIATE

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna intermediate adalah sebagai berikut:

1. Kuning hijau yaitu warna yang ada di antara kuning dan hijau.
2. Kuning jingga yaitu warna yang ada di antara kuning dan jingga.
3. Merah jingga yaitu warna yang ada di antara merah dan jingga.
4. Merah ungu yaitu warna yang ada di antara merah dan ungu.
5. Biru violet yaitu warna yang ada di antara biru dan violet.
6. Biru hijau yaitu warna yang ada di antara biru dan hijau.

Gambar 18 |  
warna Intermediate

Primary	+	Secondary	=	Intermediate
YELLOW	+	ORANGE	=	YELLOW ORANGE
BLUE	+	GREEN	=	BLUE GREEN

Rumus warna intermediente diperoleh dari warna primer yaitu dengan perbandingan 3 : 1 sebagai berikut:

Hijau-Kuning (HK)	=	2 kuning + 1 biru
Hijau-Biru (HB)	=	2 biru + 1 kuning
Ungu-Biru (UB)	=	2 biru + 1 merah
Ungu-Merah (UM)	=	2 merah + 1 biru
Jingga-Merah (JM)	=	2 merah + 1 kuning
Jingga-Kuning (JK)	=	2 kuning + 1 merah

Six standard colours (enam warna standar) dan warna intermediate tersebut disusun ke dalam bentuk lingkaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar teori warna.

Lihat gambar halaman 19!

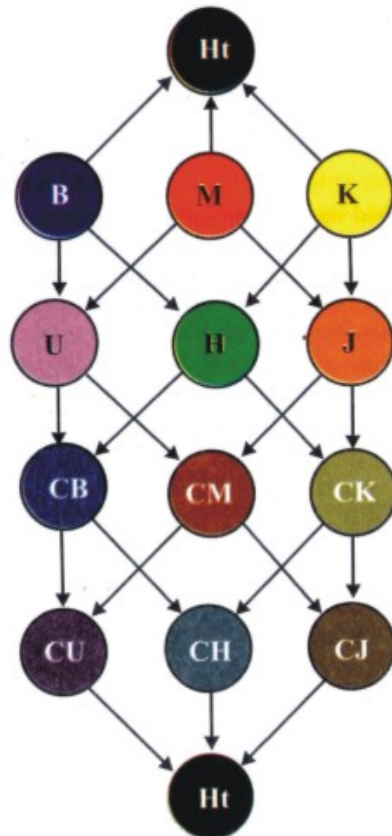
# WARNA KUARTER

Warna kuarter atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuarter adalah sebagai berikut.

1. Coklat jingga adalah hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier.
2. Coklat hijau adalah hasil percampuran biru tersier dan kuning tersier.
3. Coklat ungu adalah hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

PERCOBAAN

PERCAMPURAN WARNA BAHAN CAT  
WARNA POKOK (YRB) (YELLOW, RED, BLUE)



Ht = Gelap (Hitam)

**WARNA PERTAMA (POKOK)**

K = Kuning (Yellow)  
M = Merah (Red)  
B = Biru (Blue)

**WARNA KEDUA**

J = Jingga/Orange (Orange)  
H = Hijau (Green)  
U = Ungu (Violet)

**WARNA KETIGA**

CK = Coklat Kuning  
CM = Coklat Merah  
CB = Coklat Biru

**WARNA KEEMPAT**

CJ = Coklat Jingga  
CH = Coklat Hijau  
CU = Coklat Ungu/Violet

Ht = Gelap (Hitam)

Cobalah kalian campurkan bahan cat warna pokok/primer (merah, biru, kuning) untuk menghasilkan warna lainya seperti gambar di samping!

Gambar 20 | Warna Kuarter



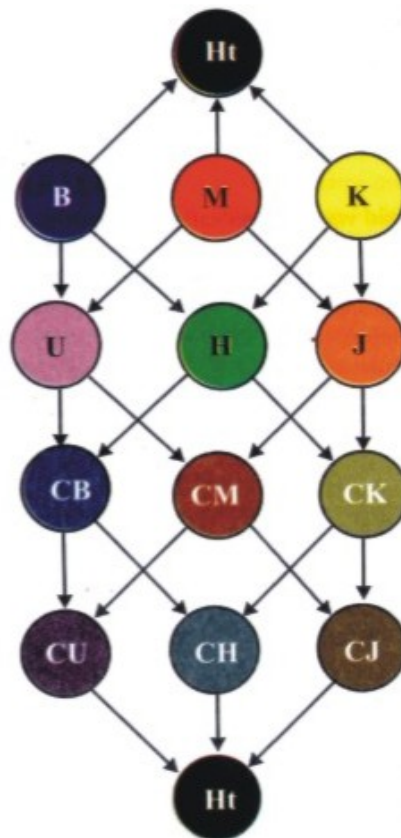
# WARNA KUARTIER

Warna kuarter atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuarter adalah sebagai berikut.

1. Coklat jingga adalah hasil percampuran kuning tersier dan merah tersier.
2. Coklat hijau adalah hasil percampuran biru tersier dan kuning tersier.
3. Coklat ungu adalah hasil percampuran merah tersier dan biru tersier.

PERCOBAAN

PERCAMPURAN WARNA BAHAN CAT  
WARNA POKOK (YRB) (YELLOW, RED, BLUE)



Ht = Gelap (Hitam)

**WARNA PERTAMA (POKOK)**

K = Kuning (Yellow)  
M = Merah (Red)  
B = Biru (Blue)

**WARNA KEDUA**

J = Jingga/Orange (Orange)  
H = Hijau (Green)  
U = Ungu (Violet)

**WARNA KETIGA**

CK = Coklat Kuning  
CM = Coklat Merah  
CB = Coklat Biru

**WARNA KEEMPAT**

CJ = Coklat Jingga  
CH = Coklat Hijau  
CU = Coklat Ungu/Violet

Ht = Gelap (Hitam)

Cobalah kalian campurkan bahan cat warna pokok/primer (merah, biru, kuning) untuk menghasilkan warna lainnya seperti gambar di samping!


Gambar 20 | Warna Kuarter

# KESELARASAN WARNA

Warna selaras adalah kombinasi warna yang menyenangkan untuk suatu kegunaan, walaupun benda yang dipakainya berlainan. Dengan adanya keselarasan warna tersebut maka keseluruhan desain mempunyai kesatuan harmonis, atau saling memiliki satu sama lain.

**Warna analog** merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat. Misal : warna merah akan serasi dengan warna jingga, dan jingga akan terlihat harmonis dengan warna kuning. Begitu juga jika kalian akan memadukan warna kuning dengan hijau, atau biru kalian padukan dengan ungu, dan ungu kalian kombinasikan dengan violet.

Contoh warna analog dapat kalian lihat pada gambar 21.



Gambar 21 |  
Warna Analogus

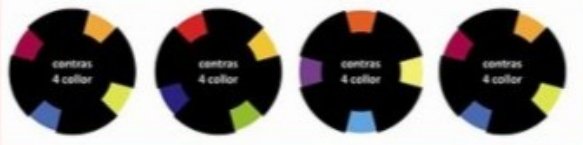
Belum ada warna monokromatis

Belum ada judul

**Warna kontras** adalah warna-warna yang dalam lingkaran warna letaknya berhadapan.

Contoh warna kontras dapat kalian lihat pada gambar 22.

Diantara warna-warna kontras tersebut tidak ada yang memiliki hubungan kekeluargaan sama sekali. Biasanya warna-warna kontras memiliki intensitas yang maksimal. Dan karena memiliki intensitas yang tinggi itu, maka dalam suatu susunan selalu ingin menonjolkan diri. Masing-masing warna kontras berdiri kukuh dalam intensitasnya.

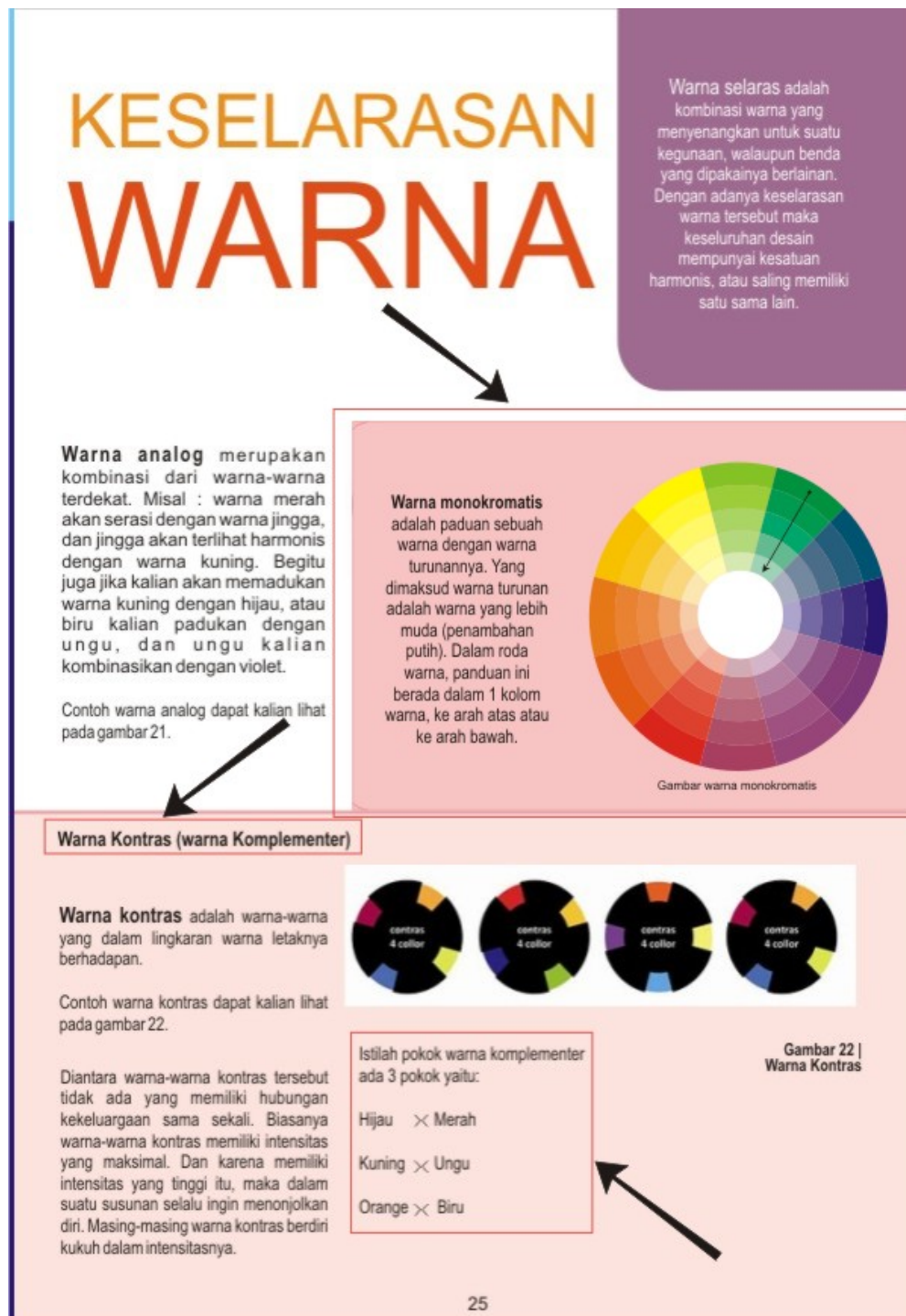


Gambar 22 |  
Warna Kontras

Belum ada istilah pokok warna komplementer.

25

Gambar xxi: Halaman 25 sebelum direvisi



Gambar xxii: Halaman 25 sesudah direvisi



Gambar 32 dan 33 |  
Cat poster/plakat  
dengan teknik dekoratif  
(blok/warna rata datar)

## MACAM-MACAM TEKNIK CAT POSTER (PLAKAT)

### Teknik block atau dekoratif

(Teknik ini menggunakan blok-blok warna rata datar).

Pewarnaan pada objek **kubitis** menggunakan tingkat tint, tone, dan shade. Tint kalian gunakan untuk warna yang paling terang (terkena sinar langsung), dengan cara mencampur pigmen warna objek tersebut dengan pigmen putih.

Tone digunakan untuk bagian warna objek itu sendiri (yang tidak terkena sinar langsung),

dapat menggunakan pigmen warna objek itu sendiri atau juga dapat dengan mencampur warna objek dengan warna abu-abu (putih + hitam).

Sedangkan Shade kalian gunakan untuk mewarnai bagian objek yang terkena bayangan (tidak terkena sinar secara langsung). Shade dapat kalian peroleh dengan mencampurkan pigmen warna objek itu dengan pigmen hitam. Contoh karya dengan teknik block dapat kalian lihat pada gambar 32 dan 33 di atas.

### Teknik baur (blur)

Blur artinya kabut atau kabur. Blurred 'mengaburkan'. Teknik baur (blur) ini dapat kalian lakukan dengan cara menggoreskan langsung pigmen warna objek yang akan digambar.

Teknik kerja: 1. Goreskan pigmen putih pada bagian yang terang (terkena sinar langsung) dalam keadaan cat masih basah dan kalian baurkan dengan goresan warna objek tersebut, dan kemudian warna bauran ini kalian giring ke arah bagian yang paling terang dengan terus menambah pigmen putih.





Gambar 32 dan 33 |  
Cat poster/plakat  
dengan teknik dekoratif  
(blok/warna rata datar)

## MACAM-MACAM TEKNIK CAT POSTER (PLAKAT)

### Teknik block atau dekoratif

(Teknik ini menggunakan blok-blok warna rata datar).

Pewarnaan pada objek **kubistis** menggunakan tingkat tint, tone, dan shade. Tint kalian gunakan untuk warna yang paling terang (terkena sinar langsung), dengan cara mencampur pigmen warna objek tersebut dengan pigmen putih.

Tone digunakan untuk bagian warna objek itu sendiri (yang tidak terkena sinar langsung).

dapat menggunakan pigmen warna objek itu sendiri atau juga dapat dengan mencampur warna objek dengan warna abu-abu (putih + hitam).

Sedangkan Shade kalian gunakan untuk mewarnai bagian objek yang terkena bayangan (tidak terkena sinar secara langsung). Shade dapat kalian peroleh dengan mencampurkan pigmen warna objek itu dengan pigmen hitam. Contoh karya dengan teknik block dapat kalian lihat pada gambar 32 dan 33 di atas.

### Teknik baur (blur)

Blur artinya kabut atau kabur. Blurred 'mengaburkan'. Teknik baur (blur) ini dapat kalian lakukan dengan cara menggoreskan langsung pigmen warna objek yang akan digambar.

Teknik kerja: 1. Goreskan pigmen putih pada bagian yang terang (terkena sinar langsung) dalam keadaan cat masih basah dan kalian baurkan dengan goresan warna objek tersebut, dan kemudian warna bauran ini kalian giring ke arah bagian yang paling terang dengan terus menambah pigmen putih.

## Teknik baur (blur)

Untuk membuat karya dengan menggunakan teknik baur (blur), langkah-langkah yang dapat kalian lakukan antara lain:

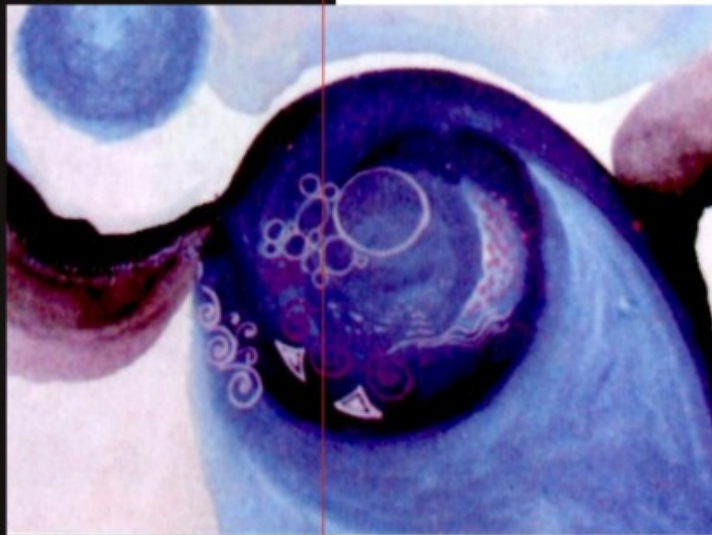
1. Menyiapkan cat air yang agak kental sesuai warna objek. Mulailah dengan menggoreskan cat tersebut pada bagian tone.
2. Kemudian giring cat tersebut ke bagian tint dengan semakin ditambah air jernih. Jika cairan cat terlalu banyak dapat kalian hisap menggunakan kuas bersih dan kering.
3. Setelah giringan cat sampai pada bagian tint, harus ada bagian putih kertas yang ditinggalkan sebagai bagian kilauan.
4. Selanjutnya, cat yang masih ada pada bagian tone tadi, kalian giring ke arah bagian shade dengan terus menambah pigmen warna objek itu sendiri.

Dapat juga dengan sedikit memberi pigmen hitam agar menjadi gelap.

Contohnya dapat kalian lihat pada gambar 38 dan 39.



Gambar 38] Cat Air dengan Teknik Blur (Baur )



Gambar 39] Cat Air dengan Teknik Blur (Baur )

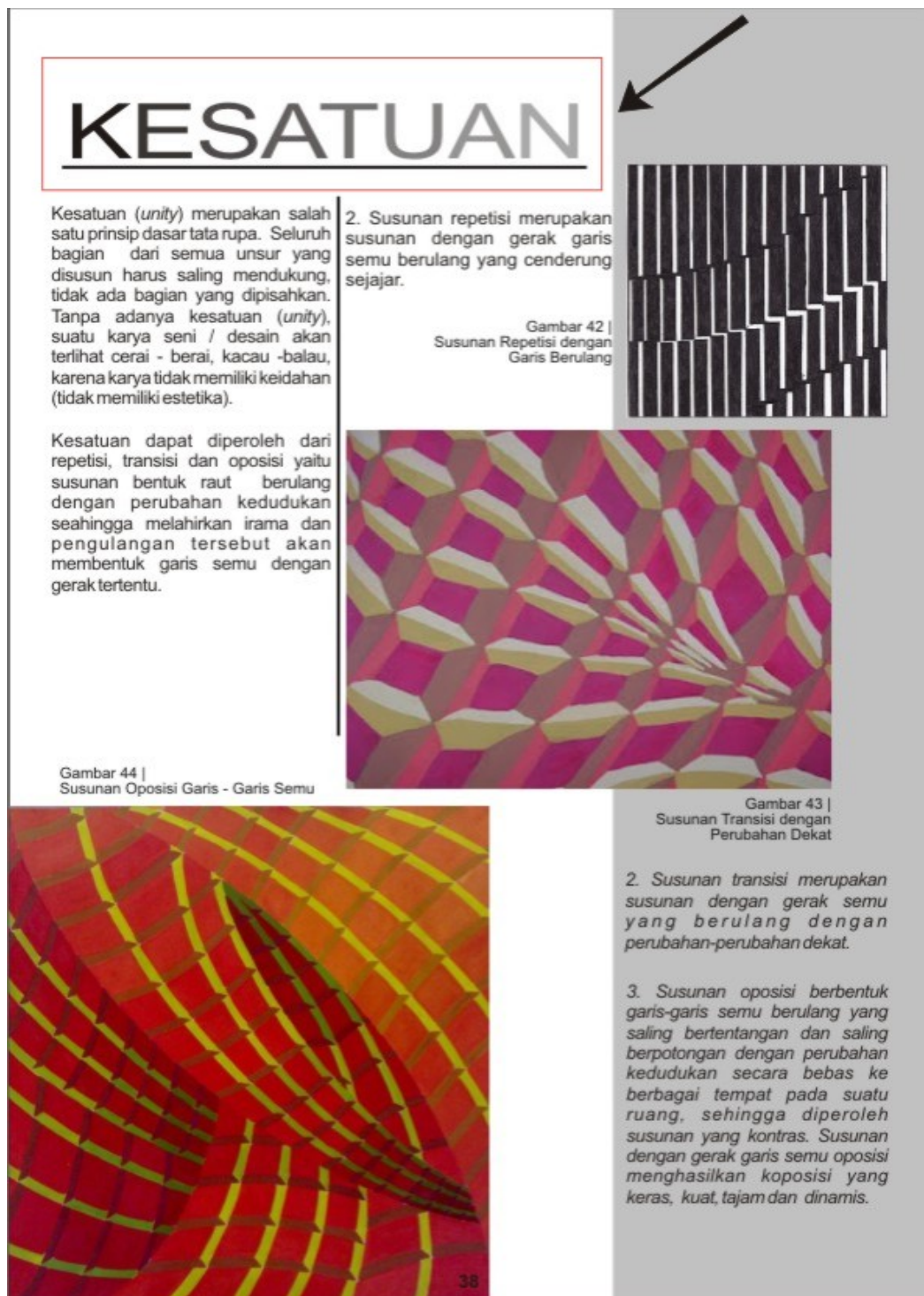
### Catatan:

Jika kalian mengecat dengan cat air secara baur pada dasarnya hanya menambah air untuk bagian tint, menambah pigmen sesuai warna objeknya pada bagian shade, dan meghisap dengan kuas bersih jika cat berlebih.



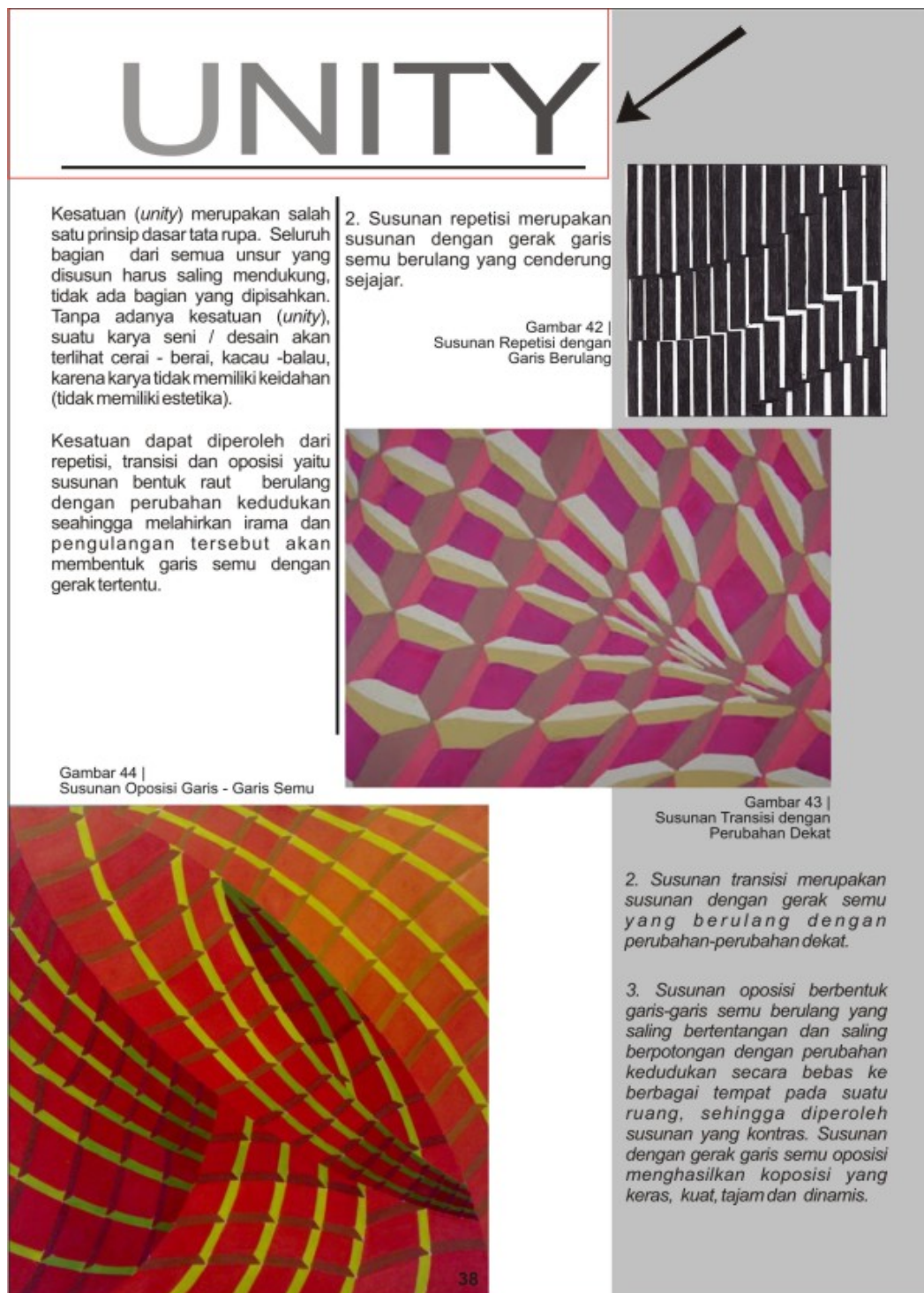
Gambar xvi: **Halaman 33** sesudah direvisi



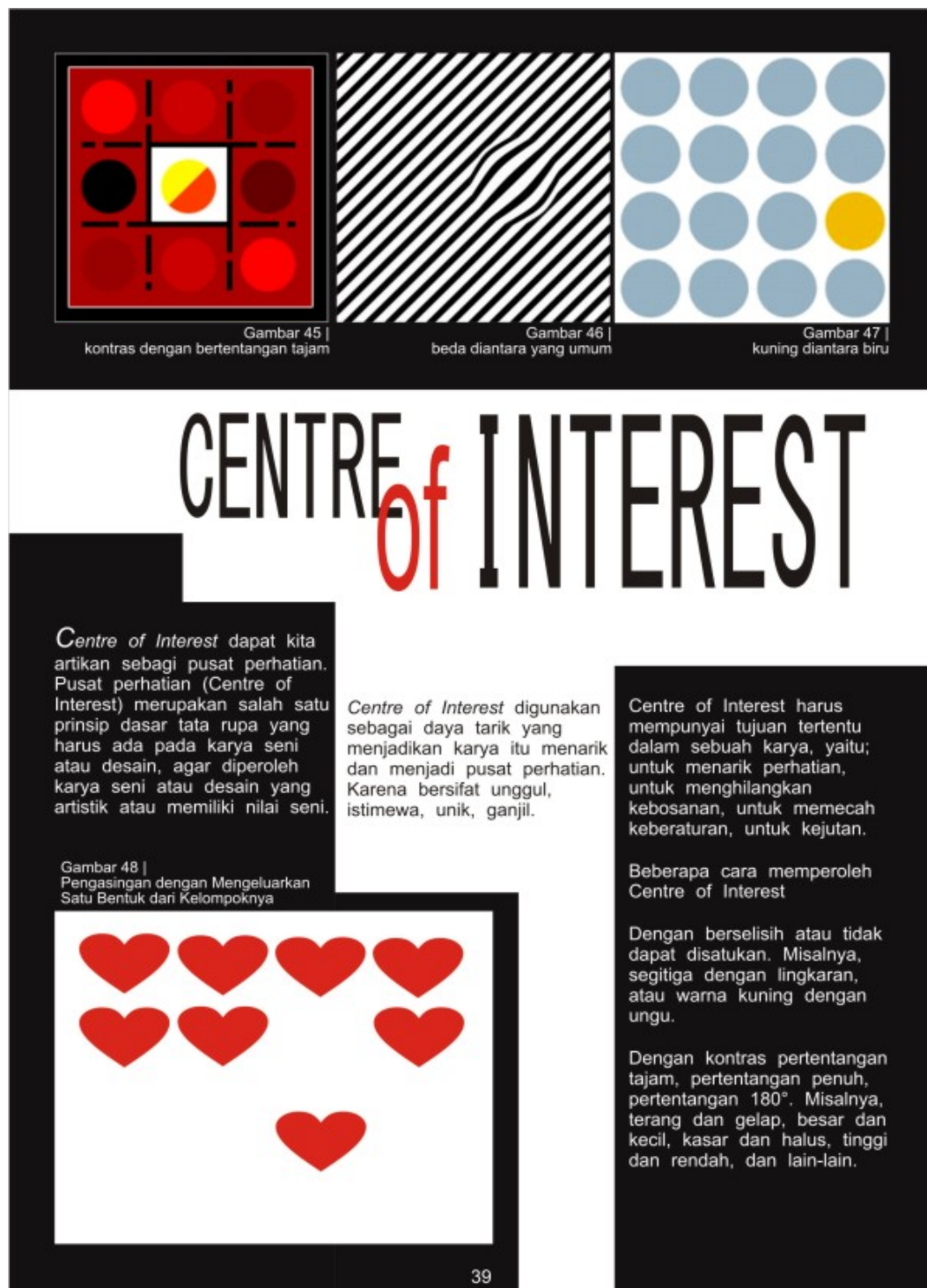


Gambar xvii: Halaman 38 sebelum direvisi





Gambar xviii: Halaman 38 sesudah direvisi

Gambar xix: **Halaman 39** sebelum direvisi

# RITME (IRAMA)

Ritme berwujud abstrak dan hanya dapat dirasakan. Ritme terjadi adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan perasaan kita terjadi adanya gerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Irama terjadi karena adanya gerak dan pengulangan yang mengajak mata melihat untuk mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya. Pengulangan muncul disebabkan oleh hadirnya unsur secara berulang-ulang yang ditata secara teratur. Dari penjelasan di atas dalam seni rupa ritme atau irama ialah suatu pengulangan yang terus-menerus dan teratur dari suatu unsur-unsur.

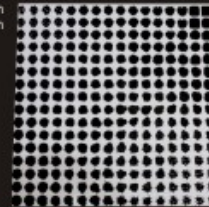
Ada 3 cara untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui:

1. Pengulangan (repetisi)
  - a. Pengulangan bentuk yang sama
  - b. Pengulangan dengan bentuk yang teratur.
2. Pengulangan dengan progresi ukuran
3. Pengulangan gerak garis kontinyu

Gambar 1 Pengulangan gerak garis kontinyu dan pengulangan dengan progresi ukuran.



Gambar 1 Pengulangan dengan progresi ukuran



Gambar 1 Pengulangan dengan bentuk yang teratur.



Gambar 1 Pengulangan dengan bentuk yang sama.



Gambar 1 Pengulangan gerak garis kontinyu







Gambar 55 |  
Nama-Nama Kuas



Gambar 56 |  
Jenis-Jenis Kuas

## KUAS

Sangatlah penting memiliki kuas yang berkualitas bagus. Ujung kuasnya adalah hal yang penting bagimu dan lukisanmu.

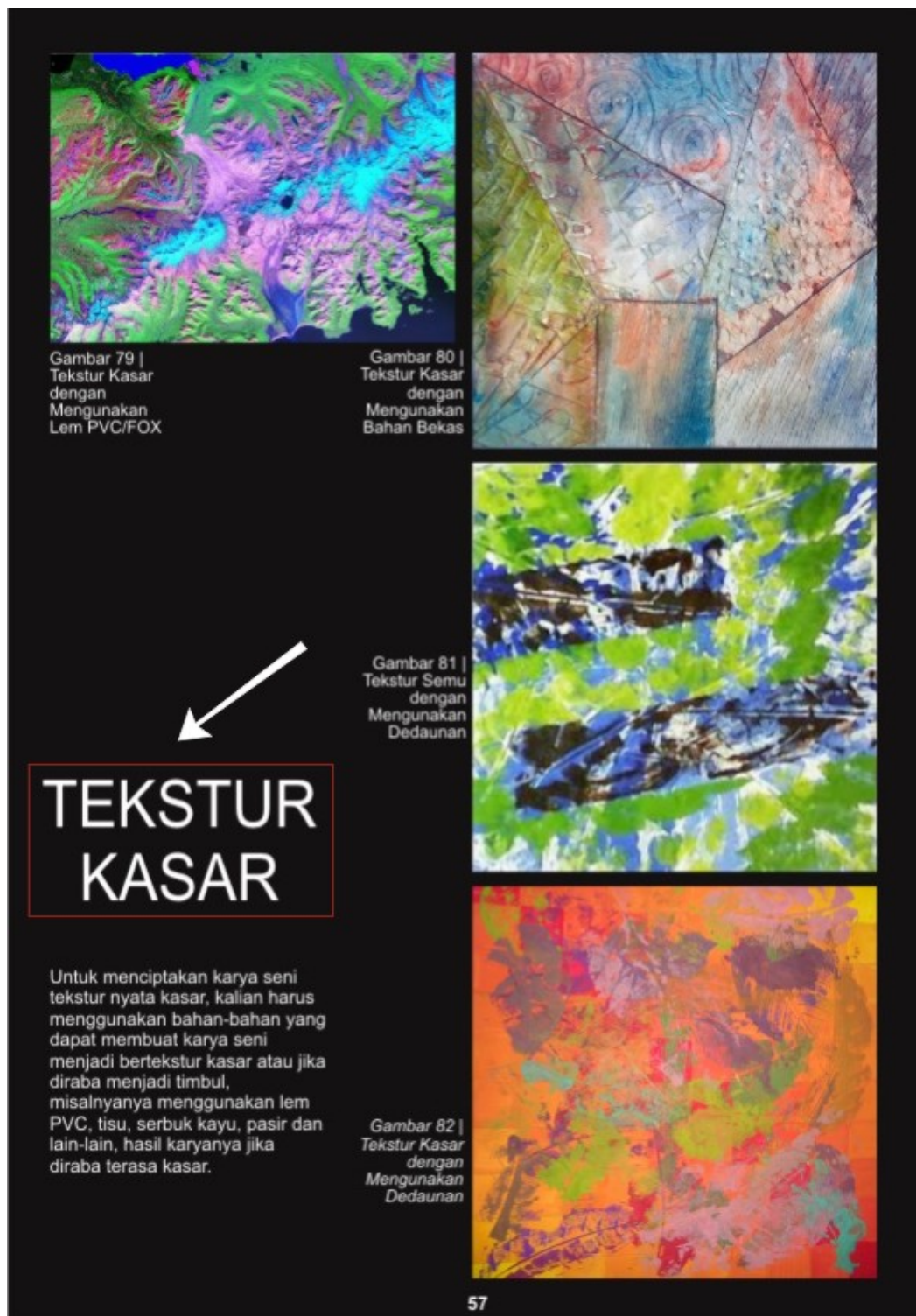
Kuas lukis haruslah diperlakukan dengan baik dan dirawat dengan benar, dan sebagai imbalannya, kuas itu akan memberikan hasil yang terbaik.

Kuas terbaik dilihat dari bentuknya yaitu berujung bundar dan rata. Kuas berujung bundar berseri 0000 hingga 24 tergantung pada jenisnya.

Kuas berukuran besar dan sedang digunakan untuk menggambar umum, sedangkan kuas berujung bundar kecil untuk gambar yang detail. Kuas berujung rata digunakan untuk menyapukan warna secara luas dan merata pada gambar kalian. Biasanya kuas ini berukuran sesuai lebarnya, dari 3 mm hingga 38 mm atau lebih besar lagi.

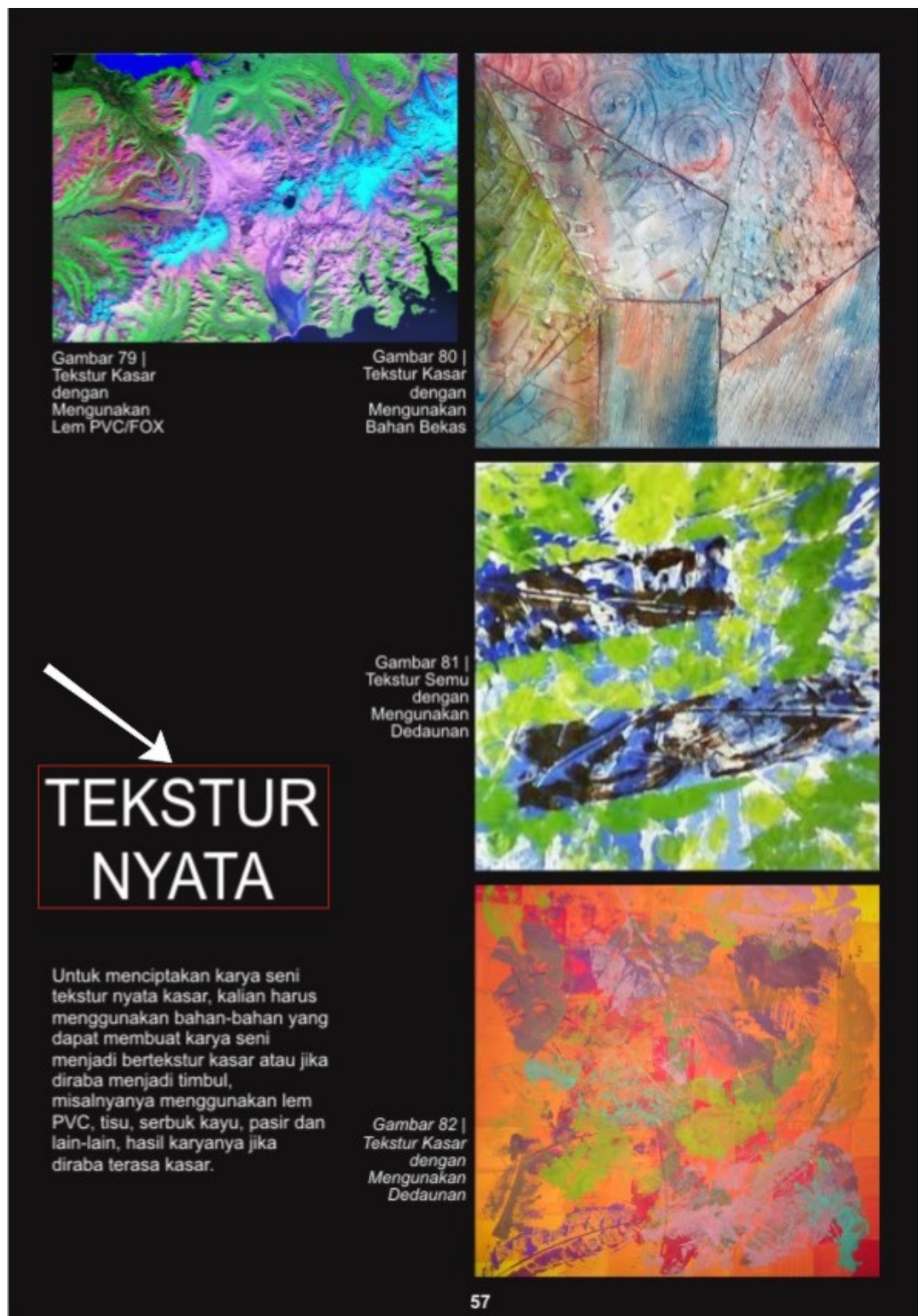


Gambar xxxiii: Halaman 43 sesudah direvisi



Gambar xxxiii: **Halaman 57** sebelum direvisi





Gambar xxxiv: **Halaman 57** sesudah direvisi

# EVALUASI

1. Bacalah dan kerjakan perintah pada soal latihan di bawah ini dengan baik!
2. Sebelum mengerjakan siapkanlah alat dan bahan!
  - a. alat : - pensil hitam HB, pensil warna, pena, spidol warna/hitam  
- kuas lembut berbagai ukuran (sesuai kebutuhan)  
- palet
  - b. bahan : - cat poster atau cat air - lem fox  
- air - tisu  
- kertas A3

**Soal Latihan:**

1. Buatlah susunan garis positif yang di dalam karya garis kalian terdapat susunan bentuk yang berbeda dengan menggunakan alat tulis yaitu pensil dan untuk layoutnya kalian dapat menggunakan pensil warna, pena, spidol warna/hitam!
2. Buatlah susunan garis negatif dengan menggunakan gradasi warna!
3. Buatlah gambar yang memadukan unsur-unsur desain 2D yaitu garis dan tekstur nyata!
4. Buatlah gambar yang memadukan unsur-unsur desain 2D yaitu bentuk dan warna primer dan warna sekunder!
5. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna komplementer dengan memadukan garis positif!
6. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna selaras dengan memadukan garis negatif!
7. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna primer dan **menglasirnya** dengan warna cairan!
8. Buatlah gambar bidang dan warna dengan menggunakan prinsip keseimbangan (*balance*)!
9. Buatlah gambar tekstur semu dengan menggunakan prinsip Fokus Perhatian (*Centre of Interest*)!

Setelah selesai mengerjakan latihan II, tunjukkan hasil kerjamu kepada guru kalian dan mintalah paraf sebagai bukti kalian telah mengerjakan latihan.

Gambar xxxv: **Halaman 61 sebelum direvisi**



# EVALUASI

1. Bacalah dan kerjakan perintah pada soal latihan di bawah ini dengan baik!
2. Sebelum mengerjakan siapkanlah alat dan bahan!
  - a. alat ; - pensil hitam HB, pensil warna, pena, spidol warna/hitam  
- kuas lembut berbagai ukuran (sesuai kebutuhan)  
- palet
  - b. bahan ; - cat poster atau cat air - lem fox  
- air - tisu  
- kertas A3

### Soal Latihan:

1. Buatlah susunan garis positif yang di dalam karya garis kalian terdapat susunan bentuk yang berbeda dengan menggunakan alat tulis yaitu pensil dan untuk layoutnya kalian dapat menggunakan pensil warna, pena, spidol warna/hitam!
2. Buatlah susunan garis negatif dengan menggunakan gradasi warna!
3. Buatlah gambar yang memadukan unsur-unsur desain 2D yaitu garis dan tekstur nyata!
4. Buatlah gambar yang memadukan unsur-unsur desain 2D yaitu bentuk dan warna primer dan warna sekunder!
5. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna komplementer dengan memadukan garis positif!
6. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna selaras dengan memadukan garis negatif!
7. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna primer dan **mengglasirnya** dengan warna cairan!
8. Buatlah gambar bidang dan warna dengan menggunakan prinsip keseimbangan (*balance*)!
9. Buatlah gambar tekstur semu dengan menggunakan prinsip Fokus Perhatian (*Centre of Interest*)!

Setelah selesai mengerjakan latihan II, tunjukkan hasil kerjamu kepada guru kalian dan mintalah paraf sebagai bukti kalian telah mengerjakan latihan.

**Gambar xxxvi: Halaman 61 sesudah direvisi**

# Glosarium

1. Dimensi : Ukuran (panjang, lebar, tinggi, luas, dan sebagainya).
2. Dominasi : Penguasaan oleh pihak yang lebih kuasa terhadap yang lebih lemah.
3. Estetika : Kepekaan terhadap seni dan **kesenian**.
4. Horizon : Langit bagian bawah yang berbatasan dengan permukaan bumi atau laut; langit; cakrawala.
5. Hue (ing) : Warna, corak, warna-warni.
6. Intensitas : Keadaan tingkatan atau ukuran intensnta.
7. Kontradiktif : Berlawanan atau bertentangan.
8. Limit : Batas (garis pembatas).
9. Nisbi : Hanya terlihat pasti jika dibandingkan dengan yang lain; tidak mutlak; relatif.
10. **Papar** : Menguraikan dengan panjang dan lebar (membentangkan).
11. **Prespektif** : Cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar dan tinggi).
12. Progresif : Bertingkat-tingkat naik.
13. Semu : Tampaknya seperti asli (sebenarnya), padahal sama sekali bukan yang asli.
14. Shape (ing) : Bentuk "bangun gambaran; wujud yang ditampilkan".
15. Spesifikasi : Proses, cara, perbuatan melakukan pemilihan (perincian); pernyataan tentang hal-hal yang khusus.
16. Statis : Dalam keadaan diam (tidak bergerak, tidak berubah keadaannya).
17. Tube (ing) : Tabung; "tempat sesuatu yang bentuknya seperti bumbung".
18. Tint (Ing) : Kadar warna yang telah dicampur dengan warna putih, dan hasilnya jauh lebih terang dari warna sebelumnya.
19. Tone (Ing) : Selaras
20. Value (ing) : Nilai; "banyak sedikitnya isi;kadar;mutu".

Gambar xxxvii: **Halaman 62 sebelum direvisi**

# Glosarium

1. Dimensi : Ukuran (panjang, lebar, tinggi, luas, dan sebagainya).
2. Dominasi : Penguasaan oleh pihak yang lebih kuasa terhadap yang lebih lemah.
3. Estetika : Kepekaan terhadap seni dan keindahan.
4. Horizon : Langit bagian bawah yang berbatasan dengan permukaan bumi atau laut; langit; cakrawala.
5. Hue (ing) : Warna, corak, warna-warni.
6. Intensitas : Keadaan tingkatan atau ukuran intensnta.
7. Kontradiktif : Berlawanan atau bertentangan.
8. Limit : Batas (garis pembatas).
9. Nisbi : Hanya terlihat pasti jika dibandingkan dengan yang lain; tidak mutlak; relatif.
10. Papar : Menguraikan dengan panjang dan lebar (membentangkan).
11. Perspektif : Cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar dan tinggi).
12. Progresif : Bertingkat-tingkat naik.
13. Semu : Tampaknya seperti asli (sebenarnya), padahal sama sekali bukan yang asli.
14. Shape (ing) : Bentuk "bangun gambaran; wujud yang ditampilkan".
15. Spesifikasi : Proses, cara, perbuatan melakukan pemilihan (perincian); pernyataan tentang hal-hal yang khusus.
16. Statis : Dalam keadaan diam (tidak bergerak, tidak berubah keadaannya).
17. Tube (ing) : Tabung: "tempat sesuatu yang bentuknya seperti bumbung".
18. Tint (Ing) : Kadar warna yang telah dicampur dengan warna putih, dan hasilnya jauh lebih terang dari warna sebelumnya.
19. Tone (Ing) : Selaras
20. Value (ing) : Nilai: "banyak sedikitnya isi;kadar;mutu".

Gambar xxxviii: **Halaman 62** sesudah direvisi

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pembahasan spesifikasi pembuatan modul grafis yaitu menggunakan desain dan tata tulis majalah serta warna modul disesuaikan pada tingkat pertumbuhan peserta didik agar menarik minat belajar selama mempelajari modul. Warna *background* pada masing-masing bab memiliki identitas yang digunakan untuk membedakan warna sehingga menjadikan proses belajar yang menyenangkan serta mempertahankan konsentrasi dalam jangka waktu yang lama. Materi disajikan menggunakan lipatan tunggal, lipatan akordeon, *flip up*, dan *pop up* untuk menunjukkan penjabaran materi secara luas dan menarik rasa ingin tahu peserta didik.

Analisis data pada penelitian pengembangan modul grafis ini memperoleh hasil sebagai berikut; 1) penilaian ahli materi atas tingkat kelayakan aspek-aspek isi/materi modul adalah sangat baik (85,2 persen), 2) penilaian ahli media atas tingkat kelayakan aspek-aspek desain modul sebagai media pembelajaran adalah sangat baik (90,4 persen), 3) penilaian ahli materi atas tingkat kelayakan aspek-aspek kreativitas modul adalah sangat baik (81 persen), 4) penilaian guru bidang studi Seni Rupa atas tingkat kelayakan aspek-aspek isi/materi modul adalah baik (79,2 persen). Penilaian tingkat kreativitas peserta didik SMK kelas X setelah menggunakan modul grafis adalah sebagai berikut; 1) aspek berfikir kreatif peserta didik sangat adalah baik (82 persen), 2) aspek sikap kreatif peserta didik adalah sangat baik (84 persen).

Secara umum modul grafis mata pelajaran nirmana untuk SMK pada materi merancang bentuk dua dimensi memiliki tingkat kelayakan 83,95 persen. Tingkat kreativitas siswa SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X setelah menggunakan modul grafis sebesar 83 persen. Modul grafis ini dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas X maupun sebagai sumber belajar mandiri peserta didik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian modul grafis untuk pembelajaran Nirmana. Maka saran yang dianjurkan sebagai berikut:

1. Dengan keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah, pengembangan modul grafis ini, dapat menjadi inspirasi untuk dilakukan penelitian pengembangan yang lebih lanjut dengan kajian yang lebih luas dan mendalam.
2. Modul mata pelajaran Nirmana dapat membantu meningkatkan pemahaman dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar A. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2008), *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat PLT, Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Ebdi S. Sadjiman. 2010. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jakarta: Jalasutra.
- Hadi S. 2004. *Metodologi Research: Untuk Menulis Laporan, Skripsi, Thesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Andi.
- Munandar U. S. C. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia.
- \_\_\_\_\_. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan bakat*. Jakarta: Gramedika Pustaka Utama.
- Nana S. dan Ahmad R. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution. S. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar H. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pabundu T. 2005. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Gramedia.
- Pamadhi H. 2003. *Modul untuk Menulis Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 1998. *Kajian Kurikulum Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

- Pemerintah Kota Yogyakarta Dinas Pendidikan. 2012. *Kurikulum SMK Negeri 5 Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurusan Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa SMK Negeri 5 Yogyakarta.
- Purnomo H. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rina S. Marzuki. 2005. *Menjadi Super Kreatif melalui Metode Pemetaan – Pemikiran*. Bandung: Kaifa.
- Rusmono D. 2009. *Pelatihan Penulisan Modul*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FPIP Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sahman H. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Saifuddin A. 2007. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Suharsimi A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriadi D. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. B. 1983. *Sistem Pengajaran dengan Modul*. Jakarta: Bina Aksar.
- Tim Penyusun MK. Apreasi Seni. 2005. *Apresiasi Seni*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2012. *Kurikulum SMK Negeri 5 Yogyakarta*. Pemerintah Kota Yogyakarta Dinas Pendidikan: Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual.
- Warsita B. 2008. *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusron N. 2012. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Bandung: Nusa Media.

# LAMPIRAN



# **Lampiran 1**

Silabus dan RPP

SMK Negeri 5 Yogyakarta

## SILABUS

Nama Sekolah : SMKN 5 Yogyakarta  
 Kompetensi Keahlian : Desain Komunikasi Visual  
 Mata Pelajaran : Dasar Kompetensi Kejuruan  
 Kelas/Semester : X / Gasal  
 Standar Kompetensi : Merancang nirmana datar dan ruang  
 Kode Kompetensi : 084. DKK. 01  
 Durasi Pembelajaran : 64 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM				ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					Kp	DD	Int	Nilai KKM	TM	PS	PI	
1.1 Menjelaskan unsur dan prinsip desain 2D	1. Modul atau buku tentang unsur dan prinsip desain 2D dibaca siswa dengan <b>cermat</b>  2. Unsur dan prinsip desain 2D dijelaskan dengan seksama dan terstruktur	1. Siswa membaca modul atau buku tentang unsur dan prinsip desain 2D  2. Menjelaskan unsur dan prinsip desain 2D	* Unsur desain 2D - garis - warna - bidang - bentuk - tekstur * Prinsip desain 2D - harmony - unity - repetisi - centre of interes - balance	1. Pengamatan Proses kerja 2. Sikap Kerja 3. Hasil Kerja 4. Porto Folio	60	80	70	75	4			Rasjoyo, 1999, Seni Rupa untuk SMA  * A.A. Suryahadi 1998 Kreatifitas dalam Seni Rupa  Internet
1.2 Mendiskripsi kan bahan dan alat menciptakan nirmana datar	1. Modul atau buku tentang bahan dan alat menciptakan nirmana datar dibaca siswa dengan <b>cermat</b>  2. Bahan dan alat Mencipta nirmana datar didiskripsikan secara <b>cermat</b> sesuai dengan kegunaannya	1. Siswa membaca modul atau buku tentang bahan dan alat menciptakan nirmana datar  2. Menjelaskan bahan dan alat mencipta nirmana datar	* Mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmana datar - cat air - kertas - kuas - palet - pensil	1. Pengamatan Proses kerja 2. Sikap Kerja 3. Hasil Kerja 4. Porto Folio	60	80	70	75	2			Rasjoyo, 1999, Seni Rupa untuk SMA  A.A. Suryahadi 1998 Kreatifitas dalam Seni Rupa  Internet

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM				ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					Kp	DD	Int	Nilai KKM	TM	PS	PI	
1.3 Membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur kedalam komposisi 2D	1. Gambar alternatif komposisi warna <b>dibuat sesuai dengan prosedur kerja</b> 2. Gambar alternatif terbaik dipilih untuk dibuat karya 3. Komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur kedalam komposisi 2D <b>digambar sesuai prosedur kerja</b>	1. Membuat eksplorasi desain komposisi warna nirmana datar 2. Memilih salah satu desain terbaik untuk dibuat karya 3. Membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur kedalam komposisi 2D	* Komposisi desain : 1. warna primer 2. warna sekunder 3. warna panas 4. warna dingin 5. lingkaran warna 6. tekstur kasar 7. tekstur semu	1. Pengamatan Proses kerja 2. Sikap Kerja 3. Hasil Kerja 4. Porto Folio	60	80	70	75		32		* Rasjoyo, 1999, Seni Rupa untuk SMA  * A.A. Suryahadi 1998 Kreatifitas dalam Seni Rupa  Internet

## Keterangan

Kp	: Kompleksitas (sukar-mudah)	nilai 0 - 100
DD	: daya dukung (sarana)	nilai 0 – 100
Int	: Intake (Kemampuan)	nilai 0 – 100
TM	: Tatap Muka	
PS	: Praktek di sekolah (2 jam praktek di sekolah setara dengan 1 jam tatap muka)	
PI	: Praktek di industri (4 jam praktik di DU/DI setara dengan 1 jam tatap muka)	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMK Negeri 5 Yogyakarta
<b>Bidang Keahlian</b>	: Kompetensi Dasar DKV / Animasi
<b>Program Keahlian</b>	: Desain Komunikasi Visual/ Animasi
<b>Mata Pelajaran</b>	: Nirmana Datar
<b>Kelas / Semester</b>	: X / 1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 8 X 45 menit
<b>Kode Kompetensi</b>	:
<b>Standar Kompetensi</b>	: Merancang Nirmana Datar
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 1.1. Menjelaskan unsur dan prinsip desain 2D
<b>Indikator Pend. Karakter</b>	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Modul atau buku tentang unsur dan prinsip desain 2D dibaca siswa dengan <i>cermat</i></li><li>2. Unsur dan prinsip desain 2D dijelaskan dengan <i>seksama dan terstruktur</i></li></ol>

---

### I TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan tentang unsur desain 2D.
2. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan tentang prinsip desain 2D.

### II. MATERI PELAJARAN

- \* Unsur desain 2D
  - garis
  - warna
  - bidang
  - bentuk
  - tekstur
  
- \* Prinsip desain 2D
  - harmony
  - unity
  - repetisi
  - centre of interes
  - balance

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

### III. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Tugas Individu

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
1	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru menjelaskan tentang unsur dan prinsip desain 2D.	Kelas	135 menit
	<b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan menggambar. b. Masing-masing siswa mengerjakan atau menggambar eksplorasi garis, warna, bidang, bentuk dan tekstur.	Individu	
	<b>Konfirmasi</b> a. Evaluasi hasil kerja siswa b. Siswa mengingat dan mencatat kekurangan dalam hasil karyanya.	Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah/ meneruskan di rumah. b. Membersihkan peralatan dan lingkungan yang dipakai untuk KBM. c. Menutup KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
2	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru menjelaskan tentang unsur dan prinsip desain 2D.  <b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan menggambar. b. Masing-masing siswa mengerjakan atau menggambar eksplorasi garis, warna, bidang, bentuk dan tekstur.  <b>Konfirmasi</b> a. Evaluasi hasil kerja siswa b. Siswa mengingat dan mencatat kekurangan dalam hasil karyanya.	Kelas	135 menit
		Individu	
		Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah/ meneruskan di rumah. b. Membersihkan peralatan dan lingkungan yang dipakai untuk KBM. c. Menutup KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

**VI. ALAT / BAHAN / SUMBER BELAJAR / MEDIA**

1. **Alat** :
  - a. Pensil 2B
  - b. Karet penghapus
  - c. Penggaris 30cm
2. **Bahan** :
 

Kertas gambar A3
3. **Sumber belajar** :
  - a. Dasar-dasar Desain SMIK
  - b. Dasar-dasar Menggambar SMIK

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

4. **Media** :  
Contoh gambar jadi

**VII. Penilaian**

1. **Prosedur tes** :
  - a. Tes Awal : Ada
  - b. Tes Proses : Ada
  - c. Tes Akhir : Tidak Ada
2. **Jenis tes** :  
Penugasan / praktik
3. **Kriteria Penilaian** :
  - a. Proses : 30
  - b. Hasil Kerja : 50
  - c. Sikap : 20

**Catatan :**

1. Anak dikatakan tuntas apabila telah memenuhi standar nilai KKM, sehingga bisa diberikan tugas berikutnya.
2. Apabila siswa belum tuntas harus mengulang dengan materi dari indikator yang sama.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMK Negeri 5 Yogyakarta
<b>Bidang Keahlian</b>	: Kompetensi Dasar DKV / Animasi
<b>Program Keahlian</b>	: Desain Komunikasi Visual/ Animasi
<b>Mata Pelajaran</b>	: Nirmana Datar
<b>Kelas / Semester</b>	: X / 1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 12 x 45 menit
<b>Kode Kompetensi</b>	:
<b>Standar Kompetensi</b>	: Merancang Nirmana Datar
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 1.2 Mendiskripsikan bahan dan alat menciptakan nirmana datar
<b>Indikator Pend. Karakter</b>	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Modul atau buku tentang bahan dan alat menciptakan nirmana datar dibaca siswa dengan <i>cermat</i></li><li>2. Bahan dan alat mencipta nirmana datar didiskripsikan secara <i>cermat</i> sesuai dengan kegunaannya</li></ol>

---

### I TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmanadatar

### II. MATERI PELAJARAN

- \* Mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmanadatar :
  - cat air
  - kertas
  - kuas
  - palet
  - pensil

### III. METODE PEMBELAJARAN

1. Demonstrasi
2. Tugas individu



DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

**IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
3	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmana datar	Kelas	135 menit
	<b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar. b. Masing-masing siswa mengerjakan soal / tugas menggambar dengan menggunakan bahan dan alat serta langkah kerja yang benar.	Individu	
	<b>Konfirmasi</b> a. Masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya kepada guru pembimbing. b. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa	Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah b. Penutupan KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
4	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmana datar	Kelas	135 menit
	<b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar. b. Masing-masing siswa mengerjakan soal / tugas menggambar dengan menggunakan bahan dan alat serta langkah kerja yang benar.	Individu	
	<b>Konfirmasi</b> a. Masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya kepada guru pembimbing. b. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa	Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah b. Penutupan KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
5	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmana datar  <b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar. b. Masing-masing siswa mengerjakan soal / tugas menggambar dengan menggunakan bahan dan alat serta langkah kerja yang benar.	Kelas	135 menit
	<b>Konfirmasi</b> a. Masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya kepada guru pembimbing. b. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa	Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah b. Penutupan KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

**VI. ALAT / BAHAN / SUMBER BELAJAR / MEDIA**

**1. Alat:**

- a. Pensil 2B
- b. Karet Penghapus
- c. Penggaris 30cm
- d. Kuas
- e. Palet
- f. Tempat Air

**3. Sumber belajar :**

- a. Dasar-dasar Menggambar SMIK
- b. Dasar-dasar Desain SMIK

**2. Bahan :**

- a. Cat Air

**4. Media:**

Contoh gambar jadi

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

- b. Kertas gambar A3
- c. Air bening

**VII. Penilaian**

1. **Prosedur tes :**
  - a. Tes Awal : Ada
  - b. Tes Proses : Ada
  - c. Tes Akhir : Tidak Ada
2. **Jenis tes :**  
Penugasan / Praktik
3. **Kriteria Penilaian :**
  - a. Proses : 30
  - b. Hasil Kerja : 50
  - c. Sikap : 20

**Catatan :**

1. Anak dikatakan tuntas apabila telah memenuhi standar nilai KKM, sehingga bisa diberikan tugas berikutnya.
2. Apabila siswa belum tuntas harus mengulang dengan materi dari indikator yang sama.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Satuan Pendidikan</b>	: SMK Negeri 5 Yogyakarta
<b>Bidang Keahlian</b>	: Kompetensi Dasar DKV / Animasi
<b>Program Keahlian</b>	: Desain Komunikasi Visual / Animasi
<b>Mata Pelajaran</b>	: Nirmana
<b>Kelas / Semester</b>	: X / 1
<b>Alokasi Waktu</b>	: 12 x 45 menit
<b>Kode Kompetensi</b>	:
<b>Standar Kompetensi</b>	: Merancang Nirmana Datar
<b>Kompetensi Dasar</b>	: 1.3 Membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur kedalam komposisi 2D
<b>Indikator Pend.Karakter</b>	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar alternatif komposisi warna <i>dibuat sesuai dengan prosedur kerja</i></li><li>2. Gambar alternatif terbaik dipilih untuk dibuat karya</li><li>3. Komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur kedalam komposisi 2D <i>digambar sesuai prosedur kerja</i></li></ol>

---

### I TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat membuat gambar komposisi bidang :
  - a. Beraturan
  - b. Tidak beraturan

### II. MATERI PELAJARAN

Komposisi desain :

1. warna primer
2. warna sekunder
3. warna panas
4. warna dingin
5. lingkaran warna
6. tekstur kasar
7. tekstur semu

### III. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Demonstrasi

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
6	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru menjelaskan langkah kerja menggambar komposisi bidang berwarna. c. Peragaan proses menggambar komposisi bidang berwarna.	Kelas	135 menit
	<b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar komposisi bidang b. Masing-masing siswa mengerjakan soal / tugas menggambar komposisi bidang dengan menggunakan langkah kerja yang benar.	Individu	
	<b>Konfirmasi</b> a. Masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya kepada guru pembimbing. b. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa.	Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah b. Penutupan KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
7	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti</b> <b>Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru menjelaskan langkah kerja menggambar komposisi bidang berwarna. c. Peragaan proses menggambar komposisi bidang berwarna.  <b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar komposisi bidang b. Masing-masing siswa mengerjakan soal / tugas menggambar komposisi bidang dengan menggunakan langkah kerja yang benar.  <b>Konfirmasi</b> c. Masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya kepada guru pembimbing. d. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa.	Kelas	135 menit
		Individu	
		Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah b. Penutupan KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

PRT	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		PESERTA	WAKTU
8	<b>1. Pendahuluan</b> a. Pembukaan diawali dengan salam-doa pembuka b. Mencatat kehadiran siswa c. Apersepsi materi yang akan diajarkan	Kelas	15 menit
	<b>2. Kegiatan Inti Eksplorasi</b> a. Siswa mendengarkan penjelasan awal guru tentang materi yang dibahas. b. Guru menjelaskan langkah kerja menggambar komposisi bidang berwarna. c. Peragaan proses menggambar komposisi bidang berwarna.	Kelas	135 menit
	<b>Elaborasi</b> a. Masing-masing siswa menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar komposisi bidang b. Masing-masing siswa mengerjakan soal / tugas menggambar komposisi bidang dengan menggunakan langkah kerja yang benar.	Individu	
	<b>Konfirmasi</b> a. Masing-masing siswa menunjukkan hasil kerjanya kepada guru pembimbing. b. Guru memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa.	Individu	
	<b>3. Kegiatan Penutup</b> a. Membuat tugas rumah b. Penutupan KBM dengan berdoa.	Kelas	30 menit

**VI. ALAT / BAHAN / SUMBER BELAJAR / MEDIA**

1. Alat :
  - a. Pensil 2B
  - b. Karet penghapus
  - c. Penggaris
  - d. Kuas
  - e. Palet
  - f. Tempat air



DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

LAMPIRAN
----------

**2. Bahan :**

- a. Kertas gambar A3
- b. Cat air
- c. Air bening

**3. Sumber belajar :**

- a. Dasar-dasar Desain SMIK
- b. Dasar-dasar Menggambar SMIK

**4. Media** : Contoh gambar jadi

**VII. Penilaian**

**1. Prosedur tes :**

- a. Tes Awal : Ada
- b. Tes Proses : Ada
- c. Tes Akhir : Tidak ada

**2. Jenis tes** : Penugasan / praktik

**3. Kriteria Penilaian** :

- a. Proses : 30
- b. Hasil Kerja: 50
- c. Sikap : 20

**Catatan :**

- 1. Anak dikatakan tuntas apabila telah memenuhi standar nilai KKM, sehingga bisa diberikan tugas berikutnya.
- 2. Apabila siswa belum tuntas harus mengulang dengan materi dari indikator yang sama.

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

**LEMBAR PENILAIAN**

**Satuan Pendidikan** : SMK Negeri 5 Yogyakarta  
**Bidang Keahlian** : DKV / Animasi  
**Program Keahlian** : Desain Komunikasi Visual / Animasi  
**Mata Pelajaran** : Nirmana  
**Kelas / Semester** : X / 1

NO	KRITERIA	NILAI MAKSIMAL	NILAI PEROLEHAN	KETERANGAN
1	PROSES KERJA (30) a. Persiapan 1) Kelengkapan alat b. Proses 1) Membuat gambar dengan langkah kerja yang benar	5  25		
2	HASIL KERJA (50) a. Ketepatan b. Kerapian c. Kebersihan	20 20 10		
3	SIKAP (20) a. Kreatifitas b. Etos kerja c. Kemandirian d. Ketepatan waktu	5 5 5 5		

DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Kenari No. 71 Telp. (0274) 513463 Yogyakarta

---

LAMPIRAN

**DISKRIPSI PENILAIAN**

**Satuan Pendidikan** : SMK Negeri 5 Yogyakarta  
**Bidang Keahlian** : DKV / Animasi  
**Program Keahlian** : Desain Komunikasi Visual / Animasi  
**Mata Pelajaran** : Nirmana  
**Kelas / Semester** : X / 1

NO	KRITERIA	NILAI	DESKRIPSI
1	Kelengkapan alat dan bahan a. Kertas gambar A3 b. Pensil c. Cat air d. Kuas, palet e. Jangka f. Penggaris g. Karet penghapus	5	Jika semua alat dan bahan lengkap
2	Membuat gambar dengan langkah kerja yang benar	25	Jika menggambar dengan langkah kerja yang benar dan tepat
3	Hasil kerja tepat, rapi dan bersih.	50	Jika hasil kerja tepat, rapi dan bersih
4	Sikap yang kreatif, beretoskerja, mandiri dan tepat waktu	20	Jika siswa memiliki kreatifitas dalam mengerjakan soal, beretoskerja/ semangat, mandiri dan tepat waktu dalam menyelesaikan tugas.

# **Lampiran 2**

Instrumen Rubik  
dan Kuisisioner Siswa



# LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

---

Judul Penelitian : MODUL PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Sasaran Program : Siswa Kelas X Semester 1

Peneliti : Aprilia Retno Wulandari

Validator : Eni Puji Astuti, M. Sn

Hari/Tanggal : 04 September 2012

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap modul mata pelajaran nirmana pada materi merancang bentuk dua (2) dimensi. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

1. Berikan tanda cek (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap modul mata pelajaran nirmana.
2. Lembar validasi ini terdiri dari kelayakan isi, bahasa dan gambar, aspek kelayakan penyajian, aspek keterlaksanaan.
3. Rentangan validasi mulai dari “sangat baik (5)” sampai “sangat kurang (1)”

Keterangan:

5 = SB (Sangat Baik)

4 = B (Baik)

3 = C (Cukup)

2 = K (Kurang)

1 = SK (Sangat Kurang)

4. Apabila penilaian Bapak/ibu adalah SK, K, atau C maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.
5. Rubrik Instrumen penilaian terlampir.



**B. Komponen Kelayakan Isi**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).	√				
2.	Ketepatan materi		√			
3.	Kelengkapan materi	√				
4.	Keluasan materi		√			
5.	Kedalaman materi		√			
6.	Keakuratan konsep dan definisi		√			
7.	Keakuratan fakta dan data		√			
8.	Kekinian dalam ilmu		√			
9.	Keakuratan contoh		√			
10.	Kejelasan contoh yang diberikan			√		
11.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi		√			
12.	Keakuratan istilah-istilah		√			
13.	Keakuratan acuan pustaka			√		
14.	Mendorong keingintahuan	√				
15.	Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca		√			
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

**C. Komponen Bahasa dan Gambar**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
16.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa		√			
17.	Keterpahaman materi		√			
18.	Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik		√			
19.	Kemampuan mendorong rasa ingintahu peserta didik	√				
20.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan			√		
21.	Kebenaran menggunakan istilah-istilah.		√			
22.	Menggunakan kalimat dengan benar.			√		
23.	Kejelasan media gambar.			√		
24.	Kelengkapan keterangan gambar.	√				
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

#### D. Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
25.	Kekonsistenan sistematika	√				
26.	Keruntutan konsep	√				
27.	Soal latihan pada setiap kegiatan belajar		√			
28.	Umpan balik soal latihan		√			
29.	Glosarium		√			
30.	Daftar pustaka		√			
31.	Keterlibatan peserta didik	√				
32.	Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa	√				
33.	Keterkaitan kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea	√				
34.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea		√			
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

#### E. Aspek Keterlaksanaan

No.	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
35.	Pengaruh media untuk menarik perhatian peserta didik	√				
36.	Pengaruh media untuk memotivasi belajar peserta didik	√				
37.	Menggugah siswa berfikir kritis		√			
38.	Variasi penyajian		√			
39.	Kontekstual dan komprehensif		√			
40.	Fleksibilitas penggunaan	√				
41.	Kerelevanan sebagai media pembelajaran	√				
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

#### E. Komentar dan Saran

##### 1. Komentar

Halaman sebagian tidak terbaca.

Konsistensi font yang digunakan belum unity.

Layout sebagian perlu & benahi



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## 2. Saran

No.	Halaman yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>tata tulis</li> <li></li> </ul>	Gunakan panduan tata tulis EYD
	Grafika Hampir & semua halaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Garis batas kanan kiri terlalu sempit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perbaiki ukuran font &amp; lay out</li> </ul>



No.	Halaman yang salah	JenisKesalahan	Saran Perbaikan

#### F. Kesimpulan

Modul ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan tanpa revisi
- ②. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan sesuai dengan revisi dan saran
3. Belum layak digunakan atau uji coba di lapangan

\*) : Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 4 September 2012

Validator,



Eni Puji Astuti, M. Sn

NIP. 19780102 200212 2 004



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	Materi yang dijabarkan mencakup tuntutan minimal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Dikembangkan secara proporsional sesuai dengan spiral mengembang sehingga tidak ada tumpang tindih materi antar kelas.	5	Jika semua penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			4	Jika 75% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			3	Jika 50% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			2	Jika 25% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			1	Jika penjabaran materi dalam media majalah tidak sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
	2. Ketetapan materi	Materi menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan.	5	Jika materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			4	Jika 75% materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			3	Jika 50% materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			2	Jika 25% materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			1	Jika materi dalam media tidak menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	3. Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi 1. Merancang nirmana datar, dan Kompetensi dasar 1.1 Menjelaskan unsur dan prinsip desain 2 dimensi; 1.2 Mendiskripsikan bahan dan alat menciptakan nirmana datar; 1.3 Menbuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsipo dan unsur ke dalam komposisi 2 dimensi.	5	Jika semua penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			4	Jika 75% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			3	Jika 50% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika 25% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika penjabaran materi dalam media majalah tidak sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
	4. Keluasan materi	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).	5	Jika 100% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			4	Jika 75% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			3	Jika 50% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika 25% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika materi yang disajikan tidak mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
	5. Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).	5	Jika 100% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
			4	Jika 75% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	5. Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).	3	Jika 50% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika 25% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
	6. Keakuratan konsep dan definisi	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.	5	Jika 100% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			4	Jika 75% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			3	Jika 50% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			2	Jika 25% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			1	Jika konsep dan definisi yang disajikan menimbulkan banyak tafsir dan tidak sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	7. Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	5	Jika 100% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			4	Jika 75% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			3	Jika 50% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			2	Jika 25% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			1	Jika fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
	8. Kekinian dalam ilmu	Materi yang disajikan up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.	5	Jika materi yang disajikan sangat up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			4	Jika materi yang disajikan up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			3	Jika materi yang disajikan cukup up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			2	Jika materi yang disajikan kurang up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			1	Jika materi yang disajikan tidak up to datedan tidak sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial
	9. Keakuratan contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	5	Jika contoh yang disajikan sangat sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			4	Jika contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			3	Jika contoh yang disajikan cukup sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	9. Keakuratan contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	2	Jika contoh yang disajikan kurang sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			1	Jika contoh yang disajikan tidak sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
	10. Kejelasan contoh yang diberikan	Regional, internasional dan lingkungan sekitar siswa sesuai dengan tema	5	Jika 100% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			4	Jika 75% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			3	Jika 50% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			2	Jika 25% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			1	Jika contoh materi yang disajikan tidak sesuai dengan tema
	11. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	5	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sangat sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			4	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			3	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan cukup sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			2	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan kurang sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			1	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan tidak sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
	12. Keakuratan istilah-istilah	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.	5	Jika istilah-istilah teknis sangat sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
			4	Jika istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
			3	Jika istilah-istilah teknis cukup sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.





## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	12. Keakuratan istilah-istilah	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.	2	Jika istilah-istilah teknis kurang sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
			1	Jika istilah-istilah teknis tidak sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
	13. Keakuratan acuan pustaka	Pustaka disajikan secara akurat.	5	Jika 100 % pustaka disajikan secara akurat.
			4	Jika 75 % pustaka disajikan secara akurat.
			3	Jika 50 % pustaka disajikan secara akurat.
			2	Jika 25 % pustaka disajikan secara akurat.
			1	Jika pustaka disajikan tidak secara akurat.
	14. Mendorong keingintahuan	Uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.	5	Jika 100% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			4	Jika 75% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			3	Jika 50% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			2	Jika 25% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			1	Jika uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikan tidak mendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan tidak menumbuhkan kreativitas.
	15. Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca.	Materi menarik dan tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.	5	Jika materi sangat menarik dan sangat tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
			4	Jika materi menarik dan tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
			3	Jika materi cukup menarik dan cukup membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>A. Kelayakan Isi</b>	15. Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca.	Materi menarik dan tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.	2	Jika materi kurang menarik dan membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
			1	Jika materi tidak menarik dan sangat membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
<b>B. Bahasa dan Gambar</b>	16. Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang dipergunakan sederhana, jelas, menarik, mudah dipahami, tidak mengandung bias gender, kekerasan, kekasaran, pornografi, pelecehan, dan SARA.	5	Jika bahasa yang dipergunakan sangat sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			4	Jika bahasa yang dipergunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			3	Jika bahasa yang dipergunakan cukup sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			2	Jika bahasa yang dipergunakan kurang sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			1	Jika bahasa yang dipergunakan tidak sesuai dengan tingkat berfikir siswa
	17. Keterpahaman materi	Pesan disajikan dengan bahasa menarik, mudah dimengerti, dan mendorong siswa untuk membaca secara tuntas.	5	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang sangat menarik
			4	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang menarik
			3	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang cukup menarik
			2	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang kurang menarik
			1	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang tidak menarik
	18. Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik	bahasa jurnalistik yang digunakan sederhana dan mudah untuk meningkatkan minat belajar siswa	5	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan sangat mudah dipahami siswa
			4	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan mudah dipahami siswa
			3	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan cukup mudah dipahami siswa
			2	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan kurang mudah dipahami siswa
			1	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan tidak mudah dipahami siswa
	19. Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Beberapa penyampaian materi serta artikel menggunakan judul dalam bahasa jurnalistik sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa agar siswa mencari dari sumber lain	5	Jika isi media sangat mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			4	Jika isi media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			3	Jika isi media cukup mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			2	Jika isi media kurang mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			1	Jika isi media tidak mampu mendorong rasa ingin tahu siswa

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Bahasa dan Gambar</b>	20. Ketepatan tata bahasa dan ejaan	Bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD) dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.	5	Jika 100% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			4	Jika 75% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			3	Jika 50% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			2	Jika 25% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			1	Jika bahasa dan ejaan ditulis tidak mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
	21. Kebenaran menggunakan istilah-istilah.	Kebenaran istilah harus sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.	5	Jika kebenaran istilah harus sangat sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			4	Jika kebenaran istilah harus sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			3	Jika kebenaran istilah cukup sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			2	Jika kebenaran istilah kurang sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			1	Jika kebenaran istilah tidak sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Bahasa dan Gambar</b>	22. Menggunakan kalimat dengan benar	Dapat mencapai sasaran dengan baik sebagai alat komunikasi.	5	Dapat mencapai sasaran dengan sangat baik sebagai alat komunikasi.
			4	Dapat mencapai sasaran dengan baik sebagai alat komunikasi.
			3	Dapat mencapai sasaran dengan cukup baik sebagai alat komunikasi.
			2	Dapat mencapai sasaran dengan kurang baik sebagai alat komunikasi.
			1	Tidak dapat mencapai sasaran dengan baik sebagai alat komunikasi.
	22. Kejelasan media gambar.	Resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.	5	Jika 100% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			4	Jika 75% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			3	Jika 50% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			2	Jika 25% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			1	Jika resolusi gambar yang dipaparkan tidak berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
	23. Kelengkapan keterangan gambar.	Kelengkapan keterangan gambar mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.	5	Jika kelengkapan keterangan gambar sangat mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			4	Jika kelengkapan keterangan gambar mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			3	Jika kelengkapan keterangan gambar cukup mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			2	Jika kelengkapan keterangan gambar kurang mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			1	Jika kelengkapan keterangan gambar tidak mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	24. Kekonsistenan sistematika	Sistematika penyajian dalam bab memuat judul, isi serta gambar yang disajikan secara konsisten dalam tiap bab	5	Jika sistematika penyajian sangat konsisten dalam tiap bab
			4	Jika sistematika penyajian konsisten dalam tiap bab
			3	Jika sistematika penyajian cukup konsisten dalam tiap bab
			2	Jika sistematika penyajian kurang konsisten dalam tiap bab
			1	Jika sistematika penyajian tidak konsisten dalam tiap bab

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	25. Keruntutan konsep	Konsep yang disajikan secara runtut dari hal yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dari lingkungan terdekat ke lingkungan yang jauh dari kehidupan peserta didik	5	Jika 100% konsep yang disajikan secara runtut
			4	Jika 75% konsep yang disajikan secara runtut
			3	Jika 50% konsep yang disajikan secara runtut
			2	Jika 25% konsep yang disajikan secara runtut
			1	Jika konsep yang disajikan tidak secara runtut
	26. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	Soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar. Konsep yang disajikan secara runtut dari hal yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dari lingkungan terdekat ke lingkungan yang jauh dari kehidupan peserta didik	5	Jika 100% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			4	Jika 75% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			3	Jika 50% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			2	Jika 25% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			1	Jika soal-soal tidak dapat melatih kemampuan memahami dan tidak menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
	27. Umpan balik soal latihan	Terdapat kriteria penguasaan materi.	5	Jika 100% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			4	Jika 75% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			3	Jika 50% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			2	Jika 25% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			1	Jika umpan balik soal latihan tidak terdapat kriteria penguasaan materi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	28. Glosarium	Glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.	5	Jika 100% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			4	Jika 75% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			3	Jika 50% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			2	Jika 25% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			1	Jika glosarium tidak berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan tidak ditulis alfabetis.
	29. Daftar pustaka	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul tersebut yang diawali dengan nama pengarang (yang disusun secara alfabetis), tahun terbitan, judul buku/majalah/makalah/ artikel, tempat, dan nama penerbit, nama dan lokasi situs internet serta tanggal akses situs (jika memakai acuan yang memiliki situs).	5	Jika 100% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			4	Jika 75% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			3	Jika 50% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			2	Jika 25% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			1	Jika daftar pustaka tidak sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
	30. Keterlibatan peserta didik	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi).	5	Jika 100% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			4	Jika 75% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			3	Jika 50% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			2	Jika 25% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
				Jika penyajian materi tidak bersifat interaktif dan tidak partisipatif.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
Kelayakan Penyajian	32. Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.	5	Jika penyajian materi sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			4	Jika penyajian materi sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			3	Jika penyajian materi cukup sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			2	Jika penyajian materi kurang sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			1	Jika penyajian materi tidak sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
	31. Keterkaitan kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea	Penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain /subkegiatan belajar dengan subkegiatan belajar lain dalam 1 kegiatan belajar/ antarlinaea dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.	5	Jika 100% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			4	Jika 75% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			3	Jika 50% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			2	Jika 25% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

			1	Jika penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan tidak mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
--	--	--	---	--





## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	34. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea belajar/ alinea	Pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.	5	Jika 100% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			4	Jika 75% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			3	Jika 50% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			2	Jika 25% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			1	Jika pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea tidak mencerminkan kesatuan tema.
<b>D. Keterlaksanaan</b>	32. Pengaruh media untuk menarik perhatian peserta didik	Bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian siswa untuk membacanya	5	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan sangat mampu menarik perhatian siswa
			4	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian siswa
			3	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan cukup mampu menarik perhatian siswa
			2	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan kurang mampu menarik perhatian siswa
			1	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan tidak mampu menarik perhatian siswa
	33. Pengaruh media untuk memotivasi belajar peserta didik	Bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya.	5	Jika media secara keseluruhan sangat mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			4	Jika media secara keseluruhan mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			3	Jika media secara keseluruhan cukup mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			2	Jika media secara keseluruhan kurang mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			1	Jika media secara keseluruhan tidak mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>D. Keterlaksanaan</b>	34. Menggugah peserta didik berfikir kritis	Penyajian materi dapat merangsang peserta didik untuk bertanya kepada guru, orangtua atau orang lain tentang hal-hal yang sudah dan sedang dipelajarinya. Gambar dan contoh mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.	5	Penyajian materi sangat menggugah peserta didik berfikir kritis
			4	Penyajian materi menggugah peserta didik berfikir kritis
			3	Penyajian materi cukup menggugah peserta didik berfikir kritis
			2	Penyajian materi kurang menggugah peserta didik berfikir kritis
			1	Penyajian materi tidak menggugah peserta didik berfikir kritis
	35. Variasi penyajian	Materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat. Pemilihan gambar jelas, fokus, relevan, komunikatif sesuai dengan pokok bahasan.	5	Jika materi yang disajikan sangat variatif sesuai dengan materi ajar
			4	Jika materi yang disajikan variatif sesuai dengan materi ajar
			3	Jika materi yang disajikan cukup variatif sesuai dengan materi ajar
			2	Jika materi yang disajikan kurang variatif dengan materi ajar
			1	Jika materi yang disajikan tidak variatif dengan materi ajar
	36. Kontekstual dan komprehensif	Penyajian materi dikembangkan dari berbagai fenomena sosial di sekitar peserta didik, menggunakan contoh-contoh/gambar yang diambil dari lingkungan lokal, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik	5	Jika materi yang disajikan sangat mudah dipahami oleh siswa
			4	Jika materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa
			3	Jika materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh siswa
			2	Jika materi disajikan kurang mudah dipahami oleh siswa
			1	Jika materi disajikan tidak mudah dipahami oleh siswa
	37. Fleksibilitas penggunaan	Media dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti komputer	5	Jika penggunaannya sangat fleksibel
			4	Jika penggunaannya fleksibel
			3	Jika penggunaannya cukup fleksibel
			2	Jika penggunaannya kurang fleksibel
			1	Jika penggunaannya tidak fleksibel

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>D. Keterlaksanaan</b>	38. Kerelevanan sebagai media pembelajaran	Media relevan dan baik digunakan sebagai media pembelajaran	5	Jika media sangat relevan untuk pembelajaran
			4	Jika media relevan untuk pembelajaran
			3	Jika media cukup relevan untuk pembelajaran
			2	Jika media kurang relevan untuk pembelajaran
			1	Jika media sangat relevan untuk pembelajaran

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



# LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : MODUL PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Sasaran Program : Siswa Kelas X Semester 1

Peneliti : Aprilia Retno Wulandari

Validator : Sisca Rahmadona, M.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 06 September 2012

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap modul mata pembelajaran nirmana pada materi merancang bentuk dua dimensi (2D). Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

6. Berikan tanda cek (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap modul mata pembelajaran nirmana.
7. Lembar validasi ini terdiri dari ukuran modul, desain kulit modul (*cover*), komponen penyajian, komponen kegrafisan, dan aspek ilustrasi.
8. Rentangan validasi mulai dari “sangat baik (5)” sampai “sangat kurang (1)”

Keterangan:

5 = SB (Sangat Baik)

4 = B (Baik)

3 = C (Cukup)

2 = K (Kurang)

1 = SK (Sangat Kurang)

9. Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah SK, K, atau C maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.
10. Rubrik Instrumen penilaian terlampir.

### G. Ukuran Modul

No.	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO	√				
2.	Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul	√				
3.	Kesesuaian jenis kertas	√				
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

### H. Desain Kulit Modul (Cover)

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
4.	Penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten		√			
5.	Ketepatan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik		√			
6.	Keharmonisan warna unsure tata letak dan kejelasan fungsi	√				
7.	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
	a. Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang	√				
	b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang	√				
8.	Kekontrasan warna judul dengan warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada setiap desain halaman	√				
9.	Kesesuaian penggunaan kombinasi jenis huruf		√			
10.	Ilustrasi Kulit Modul					
	a. Menggambar kanisi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek		√			
	b. Bentuk, warna, ukuran, dan proporsi objek sesuai realita		√			
	c. Kemenarikan sampul modul		√			
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012

### I. Komponen Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
11.	Konsistensi Tata Letak					
	c. Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola	√				
	d. Pemisahan antar paragraf jelas	√				
12.	Unsur Tata Letak Harmonis					
	c. Bidang cetak dan margin proporsional		√			
	d. Margin dua halaman yang berdampingan proporsional		√			
	e. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	√				

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

### C. Komponen Penyajian

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
13.	Unsur Tata Letak Lengkap					
	c. Judul bab, sub judul bab, dan angka halaman/folio	√				
	d. Keterangan gambar ( <i>caption</i> )	√				
14.	Tata Letak Mempercepat Halaman					
	c. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	√				
	d. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman		√			
15.	Penyajian gambar.	√				
16.	Penyajian glosarium.	√				
17.	Penyajian daftar pustaka.	√				
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

### J. Komponen Kegrifisan

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
18.	Tipografi Isi Modul Sederhana					
	f. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf		√			
	g. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, all caption, small caption</i> ) tidak berlebihan		√			
	h. Lebar susunan teks normal	√				
	i. Kenormalan spasi antar baris susunan kalimat	√				
	j. Kenormalan spasi antar huruf	√				
19.	Tipografi Isi Modul Memudahkan Pemahaman					
	b. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional		√			
	c. Tanda pemotong kata ( <i>hyphenation</i> )		√			
20.	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan angka halaman	√				
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
22.	Kemenarikan desain pada setiap halaman materi		√			
23.	Kemenarikan gambar pada setiap materi	√				
24.	Kesesuaian gambar dalam mendukung materi	√				
25.	Keteraturan komposisi warna		√			
Jumlah						

## K. Komentardan Saran

Perlu diperbaiki sedikit pada bagian halaman.

[illegible]

## 2. Saran

No.	Halaman yang salah	JenisKesalahan	Saran Perbaikan

No.	Halaman yang salah	JenisKesalahan	Saran Perbaikan



No.	Halaman yang salah	JenisKesalahan	Saran Perbaikan

### G. Kesimpulan

Modul ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan sesuai dengan revisi dan saran
3. Belum layak digunakan atau uji coba di lapangan

\*) : Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 6 September 2012

Validator,



Sisca Rahmadona, M.Pd

NIP. 19840724 200812 2 004



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Ukuran Modul	1. Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO	Ukuran modul A4 (210 x 297 mm) A5 (148 x 210 mm) B5 (175 x 250 mm)	5	Jika 100% ukuran modul A4 (210 x 297 mm) A5 (148 x 210 mm) B5 (175 x 250 mm)
			4	Jika 75% ukuran modul A4 (210 x 297 mm) A5 (148 x 210 mm) B5 (175 x 250 mm)
			3	Jika 50% ukuran modul A4 (210 x 297 mm) A5 (148 x 210 mm) B5 (175 x 250 mm)
			2	Jika 25% ukuran modul A4 (210 x 297 mm) A5 (148 x 210 mm) B5 (175 x 250 mm)
			1	Jika ukuran modul tidak A4 (210 x 297 mm) A5 (148 x 210 mm) B5 (175 x 250 mm)
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul	Pemilihan ukuran modul disesuaikan dengan materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu. Hal ini akan mempengaruhi tata letak bagian isi dan jumlah halaman modul.	5	Jika 100% pemilihan ukuran modul disesuaikan dengan materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu.
			4	Jika 75% pemilihan ukuran modul disesuaikan dengan materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu.
			3	Jika 50% pemilihan ukuran modul disesuaikan dengan materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu.
			2	Jika 25% pemilihan ukuran modul disesuaikan dengan materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu.
			1	Jika pemilihan ukuran modul tidak disesuaikan dengan materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
B. Desain Kulit Modul ( <i>Cover</i> )	3. Kesesuaian jenis kertas	Jenis kertas Art paper 120 gram ketebalan maksimal, sehingga mendukung dalam penyajian materi.	5	Jika 100% jenis kertas Art paper 120 gram ketebalan maksimal, sehingga mendukung dalam penyajian materi.
			4	Jika 75% jenis kertas Art paper 120 gram ketebalan maksimal, sehingga mendukung dalam penyajian materi.
			3	Jika 50% jenis kertas Art paper 120 gram ketebalan maksimal, sehingga mendukung dalam penyajian materi.
			2	Jika 25% jenis kertas Art paper 120 gram ketebalan maksimal, sehingga mendukung dalam penyajian materi
			1	Jika jenis kertas tidak Art paper 120 gram ketebalan maksimal, sehingga tidak mendukung dalam penyajian materi.
	4. Penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	Desain kulit muka, punggung dan belakang merupakan satu kesatuan yang utuh. Elemen warna, ilustrasi, dan tipografi ditampilkan secara harmonis dan saling terkait satu dan lainnya. adanya kesesuaian dalam penempatan unsur tata letak pada bagian kulit maupun isi modul berdasarkan pola yang telah ditetapkan dalam perencanaan awal modul.	5	Jika 100% penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.
			4	Jika 75% penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.
			3	Jika 50% penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.
			2	Jika 25% penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.
			1	Jika penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis tidak memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.
	5. Ketepatan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik	Sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.	5	Jika 100% sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.
			4	Jika 75% sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
B. Desain Kulit Modul ( <i>Cover</i> )	5. Penampilan unsur tata letak pada kulit muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	Sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.	3	Jika 50% sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.
			2	Jika 25% sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.
			1	Jika tidak sebagai daya tarik awal dari bentuk media yang ditentukan oleh ketepatan dalam penempatan unsur atau materi desain yang ingin ditampilkan atau ditonjolkan diantara unsur atau materi desain lainnya sehingga memperjelas tampilan teks maupun ilustrasi dan elemen dekoratif lainnya.
	6. Ketepatan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik	Memperlihatkan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi atau isi buku.	5	Jika 100% memperlihatkan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi atau isi buku.
			4	Jika 75% memperlihatkan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi atau isi buku.
			3	Jika 50% memperlihatkan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi atau isi buku.
			2	Jika 25% memperlihatkan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi atau isi buku.
			1	Jika tidak memperlihatkan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberikan nuansa tertentu dan dapat memperjelas materi atau isi buku.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
B. Desain Kulit Modul ( <i>Cover</i> )	7. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca			
	a. Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang	Judul modul harus dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu	5	Jika 100% judul modul dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu
			4	Jika 75% judul modul dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu
			3	Jika 50% judul modul dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu
			2	Jika 25% judul modul dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu
			1	Jika judul modul tidak dapat memberikan informasi secara cepat tentang materi isi modul berdasarkan bidang studi tertentu
	b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang	Judul modul ditampilkan lebih menonjol dari pada warna latar belakang	5	Jika judul modul ditampilkan lebih menonjol dari pada warna latar belakang
			4	Jika judul modul ditampilkan menonjol dari pada warna latar belakang
			3	Jika judul modul ditampilkan cukup menonjol dari pada warna latar belakang
			2	Jika judul modul ditampilkan kurang menonjol dari pada warna latar belakang.
			1	Jika judul modul ditampilkan tidak menonjol dari pada warna latar belakang.
	8. Kekontrasan warna judul dengan warna latar belakang ( <i>background</i> ) pada setiap desain halaman	Judul ditampilkan lebih menonjol dari pada warna latar belakangnya ( <i>background</i> )	5	Jika kekontrasan judul dengan warna background sangat teratur.
			4	Jika kekontrasan judul dengan warna background teratur.
			3	Jika kekontrasan judul dengan warna background cukup teratur.
			2	Jika kekontrasan judul dengan warna background kurang teratur.
			1	Jika kekontrasan judul dengan warna background tidak teratur.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
B. Desain Kulit Modul (Cover)	9. Kesesuaian penggunaan kombinasi jenis huruf	Menggunakan dua jenis huruf agar lebih komunikatif dalam menyampaikan informasi yang disampaikan.	5	Jika penggunaan kombinasi huruf sangat sesuai.
			4	Jika penggunaan kombinasi huruf sesuai.
			3	Jika penggunaan kombinasi huruf cukup sesuai.
			2	Jika penggunaan kombinasi huruf kurang sesuai.
			1	Jika penggunaan kombinasi huruf tidak sesuai.
	10. Ilustrasi Kulit Modul			
	a. Menggambar isi/materi ajar dan mengungkap karakter objek	Menggambarkan isi/materi ajar secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya (nirmana 2 dimensi).	5	Jika 100% menggambarkan isi/materi ajar secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya.
			4	Jika 75% menggambarkan isi/materi ajar secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya.
			3	Jika 50% menggambarkan isi/materi ajar secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya.
			2	Jika 25% menggambarkan isi/materi ajar secara visual dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya.
			1	Jika menggambarkan isi/materi ajar secara visual tidak dapat mengungkap jenis ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi ajarnya.
	b. Bentuk, warna, ukuran, dan proporsi objek sesuai realita	Bentuk, warna dan ukuran objeknya ditampilkan sesuai realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian siswa (misalnya perbandingan secara proporsional ukuran dan bentuk antara cetak dan kadar). Warna yang digunakan sesuai sehingga tidak menimbulkan salah pemahaman dan penafsiran.	5	Bentuk, warna yang digunakan dan ukuran objeknya ditampilkan sangat sesuai realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian siswa.
			4	Bentuk, warna yang digunakan dan ukuran objeknya ditampilkan sesuai realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian siswa.
			3	Bentuk, warna yang digunakan dan ukuran objeknya ditampilkan cukup sesuai realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian siswa.
			2	Bentuk, warna yang digunakan dan ukuran objeknya ditampilkan kurang sesuai realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian siswa.
			1	Bentuk, warna yang digunakan dan ukuran objeknya ditampilkan tidak sesuai realita sehingga tidak menimbulkan salah penafsiran maupun pengertian siswa.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
B. Desain Kulit Modul ( <i>Cover</i> )	c. Kemenarikan sampul modul	Proporsi perpaduan warna, gambar dan tulisan mampu menarik perhatian.	5	Jika sampul modul sangat menarik.
			4	Jika sampul modul menarik.
			3	Jika sampul modul cukup menarik.
			2	Jika sampul modul kurang menarik.
			1	Jika sampul modul tidak menarik.
C. Komponen Penyajian	10.Konsistensi Tata Letak			
	a. Penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola	Penempatan unsur tata letak (judul, subjudul, kata pengantar, daftar isi, ilustrasi, dll) serta setiap halaman konsisten mengikuti pola tata letak dan irama yang telah ditetapkan.	5	Jika 100% penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola
			4	Jika 75% penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola
			3	Jika 50% penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola
			2	Jika 25% penempatan unsur tata letak konsistensi berdasarkan pola
			1	Jika penempatan unsur tata letak tidak konsistensi berdasarkan pola
	b. Pemisahan antar paragraf jelas	Susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas dapat berupa jarak (pada susunan teks rata-rata kiri kanan/blok) ataupun dengan inden (pada susunan teks dengan alenia)	5	Jika 100% susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas dapat berupa jarak ataupun dengan inden.
			4	Jika 75% susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas dapat berupa jarak ataupun dengan inden.
			3	Jika 50% susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas dapat berupa jarak ataupun dengan inden.
			2	Jika 25% susunan teks pada akhir paragraf terpisah dengan jelas dapat berupa jarak ataupun dengan inden.
			1	Jika susunan teks pada akhir paragraf tidak terpisah dengan jelas dapat berupa jarak ataupun dengan inden.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
	11. Unsur Tata Letak Harmonis			
	a. Bidang cetak dan margin proporsional	Unsur tata letak (judul, sub judul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak ditempatkan secara proporsional.	5	Jika unsur tata letak (judul, sub judul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak ditempatkan sangat proporsional.
			4	Jika unsur tata letak (judul, sub judul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak ditempatkan proporsional.
			3	Jika unsur tata letak (judul, sub judul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak ditempatkan cukup proporsional.
			2	Jika unsur tata letak (judul, sub judul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak ditempatkan kurang proporsional.
			1	Jika unsur tata letak (judul, sub judul, teks, ilustrasi, keterangan gambar, nomor halaman) pada bidang cetak ditempatkan tidak proporsional.
	b. Margin dua halaman yang berdampingan proporsional	Susunan tata letak halaman berpengaruh terhadap tata letak halaman di sebelahnya.	5	Jika 100% susunan tata letak halaman berpengaruh terhadap tata letak halaman di sebelahnya.
			4	Jika 75% susunan tata letak halaman berpengaruh terhadap tata letak halaman di sebelahnya.
			3	Jika 50% susunan tata letak halaman berpengaruh terhadap tata letak halaman di sebelahnya.
			2	Jika 25% susunan tata letak halaman berpengaruh terhadap tata letak halaman di sebelahnya.
			1	Jika susunan tata letak halaman tidak berpengaruh terhadap tata letak halaman di sebelahnya.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.





## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
C. Komponen Penyajian	c.Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai	Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai dengan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman.	5	Jika spasi antar teks dan ilustrasi sesuai dengan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman sangat sesuai.
			4	Jika spasi antar teks dan ilustrasi sesuai dengan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman sesuai.
			3	Jika spasi antar teks dan ilustrasi sesuai dengan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman cukup sesuai.
			2	Jika spasi antar teks dan ilustrasi sesuai dengan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman kurang sesuai.
			1	Jika spasi antar teks dan ilustrasi sesuai dengan tampilan antara teks dengan ilustrasi dalam satu halaman tidak sesuai.
	12.Unsur Tata Letak Lengkap			
	a.Judul bab, subjudul bab, dan angka halaman/folio	Judul bab ditulis secara lengkap (pendahuluan, kegiatan belajar, dst). Penulisan sub judul dan sub-sub judul disesuaikan dengan herarki penyajian materi ajar. Penempatan nomor halaman disesuaikan dengan pola tata letak.	5	Jika 100% judul bab, subbab, dan angka halaman/folio sangat sesuai dengan herarki penyajian materi ajar dan pola tata letak.
			4	Jika 75% judul bab, subbab, dan angka halaman/folio sangat sesuai dengan herarki penyajian materi ajar dan pola tata letak.
			3	Jika 50% judul bab, subbab, dan angka halaman/folio sangat sesuai dengan herarki penyajian materi ajar dan pola tata letak.
			2	Jika 25% judul bab, subbab, dan angka halaman/folio sangat sesuai dengan herarki penyajian materi ajar dan pola tata letak.
			1	Jika judul bab, subbab, dan angka halaman/folio sangat tidak sesuai dengan herarki penyajian materi ajar dan pola tata letak.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
C. Komponen Penyajian	b.Keterangan gambar (caption)	Keterangan gambar mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna menarik sesuai objek aslinya.	5	Jika 100% keterangan gambar mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna menarik sesuai objek aslinya.
			4	Jika 75% keterangan gambar mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna menarik sesuai objek aslinya.
			3	Jika 50% keterangan gambar mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna menarik sesuai objek aslinya.
			2	Jika 25% keterangan gambar mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna menarik sesuai objek aslinya.
			1	Jika keterangan gambar tidak mampu memperjelas penyajian materi baik dalam bentuk, ukuran yang proporsional serta warna menarik sesuai objek aslinya.
	13.Tata Letak Mempercepat Halaman			
	a.Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	Hiasan/ilustrasi ditempatkan pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks, sehingga dapat menghambat pemahaman siswa.	5	Jika 100% hiasan/ilustrasi ditempatkan pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks, sehingga dapat menghambat pemahaman siswa.
			4	Jika 75% hiasan/ilustrasi ditempatkan pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks, sehingga dapat menghambat pemahaman siswa.
			3	Jika 50% hiasan/ilustrasi ditempatkan pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks, sehingga dapat menghambat pemahaman siswa.
			2	Jika 25% hiasan/ilustrasi ditempatkan pada halaman sebagai latar belakang jangan sampai mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks, sehingga dapat menghambat pemahaman siswa.
			1	Jika hiasan/ilustrasi tidak ditempatkan pada halaman sebagai latar belakang sehingga mengganggu kejelasan, penyampaian informasi pada teks tidak sesuai, sehingga dapat menghambat kejelasan.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
C. Komponen Penyajian	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	Judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.	5	Jika judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan sangat sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga sangat tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.
			4	Jika judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.
			3	Jika judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan cukup sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga cukup tidak menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.
			2	Jika judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan kurang sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.
			1	Jika judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar ditempatkan tidak sesuai dengan pola yang telah ditetapkan sehingga menimbulkan salah interpretasi terhadap materi yang disampaikan.
	14. Penyajian gambar	Gambar disajikan dengan jelas, sesuai materi yang disajikan	5	Jika gambar disajikan sangat jelas, sesuai materi yang disajikan
			4	Jika gambar disajikan jelas, sesuai materi yang disajikan
			3	Jika gambar disajikan cukup jelas, sesuai materi yang disajikan
			2	Jika gambar disajikan kurang jelas, sesuai materi yang disajikan
			1	Jika gambar disajikan tidak jelas, sesuai materi yang disajikan
	15. Penyajian glosarium.	Glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan menjelaskan arti istilah tersebut dan ditulis alfabetis.	5	Jika 100% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan menjelaskan arti istilah tersebut dan ditulis alfabetis.
			4	Jika 75% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan menjelaskan arti istilah tersebut dan ditulis alfabetis.
			3	Jika 50% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan menjelaskan arti istilah tersebut dan ditulis alfabetis.
			2	Jika 25% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan menjelaskan arti istilah tersebut dan ditulis alfabetis.
			1	Jika glosarium tidak berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan menjelaskan arti istilah tersebut dan tidak ditulis alfabetis.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
C. Komponen Penyajian	16.Penyajian daftar pustaka.	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul tersebut yang diawali dengan nama pengarang (yang disusun secara alfabetis), tahun terbitan, judul buku/majalah/makalah/artikel/tempat dan nama penerbit, nama dan lokasi situs internet serta tanggal akses situs (jika memakai acuan yang memiliki situs)	5	Jika 100% daftar pustaka ditulis dengan benar.
			4	Jika 75% daftar pustaka ditulis dengan benar.
			3	Jika 50% daftar pustaka ditulis dengan benar.
			2	Jika 25% daftar pustaka ditulis dengan benar.
			1	Jika daftar pustaka tidak ditulis dengan benar.
D. Komponen Kegrafisan	17. Tipografi Isi Modul Sederhana			
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	Maksimal menggunakan dua jenis huruf sehingga tidak mengganggu peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan.	5	Jika penggunaan huruf sangat sesuai.
			4	Jika penggunaan huruf sesuai.
			3	Jika penggunaan huruf cukup sesuai.
			2	Jika penggunaan huruf kurang sesuai.
			1	Jika penggunaan huruf tidak sesuai.
	b. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all caption, small caption) tidak berlebihan	Penggunaan varisai huruf digunakan untuk membedakan jenjang/hirarki judul, dan sub judul serta memberikan tekanan pada susunan teks yang dianggap penting dalam bentuk tebal dan miring.	5	Jika penggunaan variasi huruf sangat sesuai pada susunan teks.
			4	Jika penggunaan variasi huruf sesuai pada susunan teks.
			3	Jika penggunaan variasi huruf cukup sesuai pada susunan teks.
			2	Jika penggunaan variasi huruf kurang sesuai pada susunan teks.
			1	Jika penggunaan variasi huruf tidak sesuai pada susunan teks.
	c. Lebar susunan teks normal	Lebar susunan teks dengan jumlah perkiraan antara 45-75 karakter (sekitar 5-11 kata) termasuk tanda baca, spasi antar angka dan kata.	5	Jika 100% lembar susunan teks sangat sesuai.
			4	Jika 75% lembar susunan teks sesuai.
			3	Jika 50% lembar susunan teks cukup sesuai.
			2	Jika 25% lembar susunan teks kurang sesuai.
			1	Jika lembar susunan teks tidak sesuai.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen		
D. Komponen Kegrafisan	d. Kenormalan spasi antar baris susunan kalimat	Jarak antar baris susunan kalimat digunakan sesuai dengan penempatan isi materi.	5	Jika spasi antar baris susunan kalimat sangat normal.	
			4	Jika spasi antar baris susunan kalimat normal.	
			3	Jika spasi antar baris susunan kalimat cukup normal.	
			2	Jika spasi antar baris susunan kalimat kurang normal.	
			1	Jika spasi antar baris susunan kalimat tidak normal.	
	e. Kenormalan spasi antar huruf	Mempengaruhi tingkat keterbacaan susunan teks (tidak terlalu rapat atau terlalu renggang).	5	Jika spasi antar huruf sangat normal.	
			4	Jika spasi antar huruf normal.	
			3	Jika spasi antar huruf cukup normal.	
			2	Jika spasi antar huruf kurang normal.	
			1	Jika spasi antar huruf tidak normal.	
	18. Tipografi Isi Modul Memudahkan Pemahaman				
	a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional	Urutan/herarki susunan teks dibuat secara berjenjang sehingga mudah dipahami.	5	Jika 100% urutan/herarki susunan teks dibuat secara berjenjang sehingga mudah dipahami.	
			4	Jika 75% urutan/herarki susunan teks dibuat secara berjenjang sehingga mudah dipahami.	
3			Jika 50% urutan/herarki susunan teks dibuat secara berjenjang sehingga mudah dipahami.		
2			Jika 25% urutan/herarki susunan teks dibuat secara berjenjang sehingga mudah dipahami.		
1			Jika urutan/herarki susunan teks tidak dibuat secara berjenjang sehingga tidak mudah dipahami.		
b. Tanda pemotong kata (hyphenation)	Pemotong kata lebih dari dua baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.	5	Jika 100% pemotong kata lebih dari dua baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.		
		4	Jika 75% pemotong kata lebih dari dua baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.		
		3	Jika 50% pemotong kata lebih dari dua baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.		

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
D. Komponen Kefrafisan	b. Tanda pemotong kata ( <i>hyphenation</i> )	Pemotong kata lebih dari dua baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.	2	Jika 25% pemotong kata lebih dari dua baris akan mengganggu keterbacaan susunan teks.
			1	Jika pemotong kata lebih dari dua baris tidak akan mengganggu keterbacaan susunan teks.
	19.Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan angka halaman	Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakangtidak mengganggu judul, teks, angka halaman.	5	Jika 100% penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.
			4	Jika 75% penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.
			3	Jika 50% penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.
			2	Jika 25% penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.
			1	Jika penempatan hiasan/ilustrasi tidak sebagai latar belakang sehingga mengganggu judul, teks, angka halaman.
	E. Aspek Ilustrasi	20.Ilustrasi Isi		
d. Mampu mengungkap makna/arti dari objek		Modul mampu menjelaskan materi/teks sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.	5	Jika 100% modul mampu menjelaskan materi/teks sehingga mampu manambah pemahaman dan pengertian siswa pada informasi yang disampaikan.
			4	Jika 75% modul mampu menjelaskan materi/teks sehingga mampu manambah pemahaman dan pengertian siswa pada informasi yang disampaikan.
			3	Jika 50% modul mampu menjelaskan materi/teks sehingga mampu manambah pemahaman dan pengertian siswa pada informasi yang disampaikan.
			2	Jika 25% modul mampu menjelaskan materi/teks sehingga mampu manambah pemahaman dan pengertian siswa pada informasi yang disampaikan.
			1	Jika modul tidak mampu menjelaskan materi/teks sehingga tidak mampu manambah pemahaman dan pengertian siswa pada informasi yang disampaikan.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
E. Aspek Ilustrasi	e. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	Bentuk dan ukuran ilustrasi harus realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang objek yang dimaksud.	5	Jika 100% bentuk dan ukuran ilustrasi harus realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang objek yang dimaksud.
			4	Jika 75% bentuk dan ukuran ilustrasi harus realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang objek yang dimaksud.
			3	Jika 50% bentuk dan ukuran ilustrasi harus realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang objek yang dimaksud.
			2	Jika 25% bentuk dan ukuran ilustrasi harus realistis dan secara rinci dapat memberikan gambaran yang akurat tentang objek yang dimaksud.
			1	Jika bentuk dan ukuran ilustrasi tidak realistis dan secara rinci tidak dapat memberikan gambaran yang akurat tentang objek yang dimaksud.
	f. Kreatif dan dinamis	Modul ini dapat menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang tidak hanya ditampilkan dalam tampak depan dan mampu divisualisasikan secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian peserta didik.	5	Jika 100% modul ini dapat menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang tidak hanya ditampilkan dalam tampak depan dan mampu divisualisasikan secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian siswa.
			4	Jika 75% modul ini dapat menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang tidak hanya ditampilkan dalam tampak depan dan mampu divisualisasikan secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian siswa.
			3	Jika 50% modul ini dapat menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang tidak hanya ditampilkan dalam tampak depan dan mampu divisualisasikan secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian siswa.
			2	Jika 25% modul ini dapat menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang tidak hanya ditampilkan dalam tampak depan dan mampu divisualisasikan secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian siswa.
			1	Jika modul ini tidak dapat menampilkan ilustrasi dari berbagai sudut pandang dan hanya ditampilkan dalam tampak depan dan tidak mampu divisualisasikan secara dinamis sehingga tidak dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian siswa.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
E. Aspek Ilustrasi	21. Kemenarikan desain pada setiap halaman materi	Desain setiap halaman menampilkan ilustrasi untuk menarik perhatian peserta didik.	5	Jika desain halaman sangat menarik.
			4	Jika desain halaman menarik.
			3	Jika desain halaman cukup menarik.
			2	Jika desain halaman kurang menarik.
			1	Jika desain halaman tidak menarik.
	22. Kemenarikan gambar pada setiap materi	Menampilkan ilustrasi secara dinamis yang dapat menambah kedalaman pemahaman dan pengertian peserta didik.	5	Jika gambar setiap materi sangat menarik.
			4	Jika gambar setiap materi menarik.
			3	Jika gambar setiap materi cukup menarik.
			2	Jika gambar setiap materi kurang menarik.
			1	Jika gambar setiap materi tidak menarik.
	23. Kesesuaian gambar dalam mendukung materi	Uraian yang sulit dimengerti perlu disertakan gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.	5	Jika 100% uraian yang sulit dimengerti perlu disertakan gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
			4	Jika 75% uraian yang sulit dimengerti perlu disertakan gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
			3	Jika 50% uraian yang sulit dimengerti perlu disertakan gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
			2	Jika 25% uraian yang sulit dimengerti perlu disertakan gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
			1	Jika uraian yang sulit dimengerti tidak disertakan gambar untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
	24. Keteraturan komposisi warna	Perpaduan warna yang jelas, menarik serta mendukung peserta didik untuk terus membaca dan memahami materi.	5	Jika komposisi warna sangat teratur.
			4	Jika komposisi warna teratur.
			3	Jika komposisi warna cukup teratur.
			2	Jika komposisi warna kurang teratur.
			1	Jika komposisi warna tidak teratur.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012





## LEMBAR VALIDASI GURU MATA PELAJARAN

---

Judul Penelitian : MODUL PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Sasaran Program : Siswa Kelas X Semester 1

Peneliti : Aprilia Retno Wulandari

Validator : Drs. Purnomo

Hari/Tanggal : Senin, 22 Oktober 2012

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap modul mata pelajaran nirmana pada materi merancang bentuk dua (2) dimensi. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

11. Berikan tanda cek (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap modul mata pelajaran Nirmana.
12. Lembar validasi ini terdiri dari kelayakan isi, bahasa dan gambar, aspek kelayakan penyajian, aspek keterlaksanaan.
13. Rentangan validasi mulai dari “sangat baik (5)” sampai “sangat kurang (1)”  
Keterangan:  
5 = SB (Sangat Baik)  
4 = B (Baik)  
3 = C (Cukup)  
2 = K (Kurang)  
1 = SK (Sangat Kurang)
14. Apabila penilaian Bapak adalah SK, K, atau C maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.
15. Rubrik Instrumen penilaian terlampir.

**L. Komponen Kelayakan Isi**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
42.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).			√		
43.	Ketepatan materi			√		
44.	Kelengkapan materi		√			
45.	Keluasan materi			√		
46.	Kedalaman materi		√			
47.	Keakuratan konsep dan definisi		√			
48.	Keakuratan fakta dan data			√		
49.	Kekinian dalam ilmu		√			
50.	Keakuratan contoh		√			
51.	Kejelasan contoh yang diberikan		√			
52.	Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi		√			
53.	Keakuratan istilah-istilah			√		
54.	Keakuratan acuan pustaka		√			
55.	Mendorong keingintahuan		√			
56.	Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca.	√				
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

**M. Komponen Bahasa dan Gambar**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
57.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa		√			
58.	Keterpahaman materi		√			
59.	Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik		√			
60.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik		√			
61.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan			√		
62.	Kebenaran menggunakan istilah-istilah.			√		
63.	Menggunakan kalimat dengan benar.		√			
64.	Kejelasan media gambar.		√			
65.	Kelengkapan keterangan gambar.		√			
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

**N. Aspek Kelayakan Penyajian**

No.	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
66.	Konsistenan sistematika		√			
67.	Keruntutan konsep		√			
68.	Soal latihan pada setiap kegiatan belajar		√			
69.	Umpan balik soal latihan		√			
70.	Glosarium			√		
71.	Daftar pustaka		√			
72.	Keterlibatan peserta didik		√			
73.	Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa		√			
74.	Keterkaitan kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea		√			
75.	Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / sub kegiatan belajar/ alinea		√			
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

**O. Aspek Keterlaksanaan**

No.	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
76.	Pengaruh media untuk menarik perhatian peserta didik	√				
77.	Pengaruh media untuk memotivasi belajar peserta didik	√				
78.	Menggugah siswa berfikir kritis		√			
79.	Variasi penyajian	√				
80.	Kontekstual dan komprehensif		√			
81.	Fleksibilitas penggunaan		√			
82.	Kerelevanan sebagai media pembelajaran		√			
Jumlah						

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.

11.	32	macam <sup>2</sup> Teknik Cat Air	Teknik yg paling Populer dalam cat air justru tdk Muncul, yaitu Teknik AQUAREL
12	36 s/d 40	Harmony, Kesatuan Center of Interest Balance	Harus ada kesera- gaman utilisasi man dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Harmoni, Pusat perha- titan, Balance Prinsip Desain ada 4 Harmony, Balance, Ritme, Unity Center of Interest, Repetisi lebih condong ke Prinsip Penyus- maan Desain
13	45	gambar sd Cetakan es Balok	- Berdiri Sendiri sbg gambar atau ?
14.	25	Kegelarasan warna	- Kalau ada warna analogous, warna Kontras atau Komplementer

15.	42	alat & Bahan	masukkan juga Pisau Pallete supaya lebih lengkap
16	57	tekstur kasar	lebih familiar di sebut sbg Tekstur Nyata
17	61	Mengglasir	Mengglasir
18	62	Estetika	Penjelasan yg lebih mendetail
19	62	PERSPEKTIF	PERSPEKTIF

#### F. Kesimpulan

Modul ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan tanpa revisi
- ②. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan sesuai dengan revisi dan saran
3. Belum layak digunakan atau uji coba di lapangan

\*) : Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 22 Oktober 2012

Guru mata pelajaran,



Drs. Purnomo

NIP. 19610715 199601 1 001





## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>E. Kelayakan Isi</b>	6. Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	Materi yang dijabarkan mencakup tuntutan minimal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Dikembangkan secara proporsional sesuai dengan spiral mengembang sehingga tidak ada tumpang tindih materi antar kelas.	5	Jika semua penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			4	Jika 75% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			3	Jika 50% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			2	Jika 25% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
			1	Jika penjabaran materi dalam media majalah tidak sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)
	7. Ketetapan materi	Materi menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan.	5	Jika materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			4	Jika 75% materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			3	Jika 50% materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			2	Jika 25% materi dalam media menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan
			1	Jika materi dalam media tidak menunjukkan ketepatan dalam menerapkan konsep, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan tepat penggunaannya sesuai dengan pokok bahasan.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Kelayakan Isi</b>	8. Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam Standar Kompetensi 1. Merancang nirmana datar, dan Kompetensi dasar 1.1 Menjelaskan unsur dan prinsip desain 2 dimensi; 1.2 Mendiskripsikan bahan dan alat menciptakan nirmana datar; 1.3 Menbuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsipo dan unsur ke dalam komposisi 2 dimensi.	5	Jika semua penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			4	Jika 75% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			3	Jika 50% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika 25% penjabaran materi dalam media majalah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika penjabaran materi dalam media majalah tidak sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
	9. Keluasan materi	Materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).	5	Jika 100% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			4	Jika 75% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			3	Jika 50% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika 25% materi yang disajikan mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika materi yang disajikan tidak mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian semua Kompetensi Dasar (KD).
	10. Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).	5	Jika 100% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
			4	Jika 75% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.





## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	39. Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).	3	Jika 50% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
			2	Jika 25% materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
			1	Jika materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, prosedur, tampilan output, contoh, latihan, sampai dengan interaksi antar-konsep tidak sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik dan sesuai dengan yang diamanatkan oleh Kompetensi Dasar (KD).
	40. Keakuratan konsep dan definisi	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.	5	Jika 100% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			4	Jika 75% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			3	Jika 50% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			2	Jika 25% konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.
			1	Jika konsep dan definisi yang disajikan menimbulkan banyak tafsir dan tidak sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang nirmana 2 dimensi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	41. Keakuratan fakta dan data	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	5	Jika 100% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			4	Jika 75% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			3	Jika 50% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			2	Jika 25% fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			1	Jika fakta dan data yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
	42. Kekinian dalam ilmu	Materi yang disajikan up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.	5	Jika materi yang disajikan sangat up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			4	Jika materi yang disajikan up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			3	Jika materi yang disajikan cukup up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			2	Jika materi yang disajikan kurang up to date sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial.
			1	Jika materi yang disajikan tidak up to datedan tidak sesuai dengan perkembangan ilmu-ilmu sosial
	43. Keakuratan contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	5	Jika contoh yang disajikan sangat sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			4	Jika contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			3	Jika contoh yang disajikan cukup sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	9. Keakuratan contoh	Contoh yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	2	Jika contoh yang disajikan kurang sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			1	Jika contoh yang disajikan tidak sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
	44. Kejelasan contoh yang diberikan	Regional, internasional dan lingkungan sekitar siswa sesuai dengan tema	5	Jika 100% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			4	Jika 75% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			3	Jika 50% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			2	Jika 25% contoh materi yang disajikan sesuai dengan tema
			1	Jika contoh materi yang disajikan tidak sesuai dengan tema
	45. Keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi	Gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.	5	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sangat sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			4	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			3	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan cukup sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			2	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan kurang sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
			1	Jika gambar, diagram, dan ilustrasi yang disajikan tidak sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa.
	46. Keakuratan istilah-istilah	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.	5	Jika istilah-istilah teknis sangat sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
			4	Jika istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
			3	Jika istilah-istilah teknis cukup sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
A. Kelayakan Isi	12. Keakuratan istilah-istilah	Istilah-istilah teknis sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.	2	Jika istilah-istilah teknis kurang sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
			1	Jika istilah-istilah teknis tidak sesuai dengan kelaziman yang berlaku di nirmana 2 dimensi.
	47. Keakuratan acuan pustaka	Pustaka disajikan secara akurat.	5	Jika 100 % pustaka disajikan secara akurat.
			4	Jika 75 % pustaka disajikan secara akurat.
			3	Jika 50 % pustaka disajikan secara akurat.
			2	Jika 25 % pustaka disajikan secara akurat.
			1	Jika pustaka disajikan tidak secara akurat.
	48. Mendorong keingintahuan	Uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikan mendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.	5	Jika 100% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			4	Jika 75% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			3	Jika 50% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			2	Jika 25% uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikanmendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan menumbuhkan kreativitas.
			1	Jika uraian, latihan atau contoh-contoh yang disajikan tidak mendorong peserta didik untuk mengerjakannya lebih jauh dan tidak menumbuhkan kreativitas.
	49. Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca.	Materi menarik dan tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.	5	Jika materi sangat menarik dan sangat tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
			4	Jika materi menarik dan tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
			3	Jika materi cukup menarik dan cukup membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>A. Kelayakan Isi</b>	15. Kemampuan mengembangkan karakter gemar membaca.	Materi menarik dan tidak membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.	2	Jika materi kurang menarik dan membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
			1	Jika materi tidak menarik dan sangat membosankan yang dapat menimbulkan rasa tertarik untuk dibaca.
<b>F. Bahasa dan Gambar</b>	50. Kesesuaian dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang dipergunakan sederhana, jelas, menarik, mudah dipahami, tidak mengandung bias gender, kekerasan, kekasaran, pornografi, pelecehan, dan SARA.	5	Jika bahasa yang dipergunakan sangat sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			4	Jika bahasa yang dipergunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			3	Jika bahasa yang dipergunakan cukup sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			2	Jika bahasa yang dipergunakan kurang sesuai dengan tingkat berfikir siswa
			1	Jika bahasa yang dipergunakan tidak sesuai dengan tingkat berfikir siswa
	51. Keterpahaman materi	Pesan disajikan dengan bahasa menarik, mudah dimengerti, dan mendorong siswa untuk membaca secara tuntas.	5	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang sangat menarik
			4	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang menarik
			3	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang cukup menarik
			2	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang kurang menarik
			1	Jika pesan yang disajikan dengan bahasa yang tidak menarik
	52. Kemudahan bahasa jurnalistik yang ringan dengan penguasaan peserta didik	bahasa jurnalistik yang digunakan sederhana dan mudah untuk meningkatkan minat belajar siswa	5	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan sangat mudah dipahami siswa
			4	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan mudah dipahami siswa
			3	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan cukup mudah dipahami siswa
			2	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan kurang mudah dipahami siswa
			1	Jika bahasa jurnalistik yang digunakan tidak mudah dipahami siswa
	53. Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Beberapa penyampaian materi serta artikel menggunakan judul dalam bahasa jurnalistik sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa agar siswa mencari dari sumber lain	5	Jika isi media sangat mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			4	Jika isi media mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			3	Jika isi media cukup mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			2	Jika isi media kurang mampu mendorong rasa ingin tahu siswa
			1	Jika isi media tidak mampu mendorong rasa ingin tahu siswa

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Bahasa dan Gambar</b>	54. Ketepatan tata bahasa dan ejaan	Bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang disempurnakan (EYD) dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.	5	Jika 100% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			4	Jika 75% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			3	Jika 50% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			2	Jika 25% bahasa dan ejaan ditulis mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
			1	Jika bahasa dan ejaan ditulis tidak mengikuti kaidah Bahasa Indonesia dan peristilahan yang benar dan jelas sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, runtut, dan memiliki kesatuan gagasan.
	55. Kebenaran menggunakan istilah-istilah.	Kebenaran istilah harus sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.	5	Jika kebenaran istilah harus sangat sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			4	Jika kebenaran istilah harus sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			3	Jika kebenaran istilah cukup sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			2	Jika kebenaran istilah kurang sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.
			1	Jika kebenaran istilah tidak sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan dapat dimengerti siswa.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Bahasa dan Gambar</b>	22. Menggunakan kalimat dengan benar.	Dapat memcapai sasaran dengan baik sebagai alat komunikasi.	5	Dapat memcapai sasaran dengan sangat baik sebagai alat komunikasi.
			4	Dapat memcapai sasaran dengan baik sebagai alat komunikasi.
			3	Dapat memcapai sasaran dengan cukup baik sebagai alat komunikasi.
			2	Dapat memcapai sasaran dengan kurang baik sebagai alat komunikasi.
			1	Tidak dapat memcapai sasaran dengan baik sebagai alat komunikasi.
	56. Kejelasan media gambar.	Resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.	5	Jika 100% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			4	Jika 75% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			3	Jika 50% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			2	Jika 25% resolusi gambar yang dipaparkan berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
			1	Jika resolusi gambar yang dipaparkan tidak berkisar 300 pixel s/d 650 pixel.
	57. Kelengkapan keterangan gambar.	Kelengkapan keterangan gambar mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.	5	Jika kelengkapan keterangan gambar sangat mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			4	Jika kelengkapan keterangan gambar mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			3	Jika kelengkapan keterangan gambar cukup mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			2	Jika kelengkapan keterangan gambar kurang mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
			1	Jika kelengkapan keterangan gambar tidak mempermudah siswa memahami contoh-contoh gambar pada setiap materi.
<b>G. Kelayakan Penyajian</b>	58. Kekonsistenan sistematika	Sistematika penyajian dalam bab memuat judul, isi serta gambar yang disajikan secara konsisten dalam tiap bab	5	Jika sistematika penyajian sangat konsisten dalam tiap bab
			4	Jika sistematika penyajian konsisten dalam tiap bab
			3	Jika sistematika penyajian cukup konsisten dalam tiap bab
			2	Jika sistematika penyajian kurang konsisten dalam tiap bab
			1	Jika sistematika penyajian tidak konsisten dalam tiap bab

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	59. Keruntutan konsep	Konsep yang disajikan secara runtut dari hal yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dari lingkungan terdekat ke lingkungan yang jauh dari kehidupan peserta didik	5	Jika 100% konsep yang disajikan secara runtut
			4	Jika 75% konsep yang disajikan secara runtut
			3	Jika 50% konsep yang disajikan secara runtut
			2	Jika 25% konsep yang disajikan secara runtut
			1	Jika konsep yang disajikan tidak secara runtut
	60. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	Soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar. Konsep yang disajikan secara runtut dari hal yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dari lingkungan terdekat ke lingkungan yang jauh dari kehidupan peserta didik	5	Jika 100% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			4	Jika 75% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			3	Jika 50% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			2	Jika 25% soal-soal dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
			1	Jika soal-soal tidak dapat melatih kemampuan memahami dan tidak menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam setiap kegiatan belajar.
	61. Umpan balik soal latihan	Terdapat kriteria penguasaan materi.	5	Jika 100% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			4	Jika 75% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			3	Jika 50% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			2	Jika 25% umpan balik soal latihan terdapat kriteria penguasaan materi.
			1	Jika umpan balik soal latihan tidak terdapat kriteria penguasaan materi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.





## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	62. Glosarium	Glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.	5	Jika 100% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			4	Jika 75% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			3	Jika 50% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			2	Jika 25% glosarium berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan ditulis alfabetis.
			1	Jika glosarium tidak berisi istilah-istilah penting dalam teks dengan penjelasan arti istilah tersebut, dan tidak ditulis alfabetis.
	63. Daftar pustaka	Daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul tersebut yang diawali dengan nama pengarang (yang disusun secara alfabetis), tahun terbitan, judul buku/majalah/makalah/ artikel, tempat, dan nama penerbit, nama dan lokasi situs internet serta tanggal akses situs (jika memakai acuan yang memiliki situs).	5	Jika 100% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			4	Jika 75% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			3	Jika 50% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			2	Jika 25% daftar pustaka sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
			1	Jika daftar pustaka tidak sesuai dengan daftar buku yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan modul.
	64. Keterlibatan peserta didik	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif (ada bagian yang mengajak pembaca untuk berpartisipasi).	5	Jika 100% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			4	Jika 75% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			3	Jika 50% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			2	Jika 25% penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif.
			1	Jika penyajian materi tidak bersifat interaktif dan tidak partisipatif.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
C. Kelayakan Penyajian	32. Kesesuaian dengan karakteristik seni rupa	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.	5	Jika penyajian materi sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			4	Jika penyajian materi sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			3	Jika penyajian materi cukup sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			2	Jika penyajian materi kurang sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
			1	Jika penyajian materi tidak sesuai dengan karakteristik seni rupa untuk menumbuhkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran nirmana 2 dimensi.
	65. Keterkaitan kegiatan belajar / subkegiatan belajar / alinea	Penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain / subkegiatan belajar dengan subkegiatan belajar lain dalam 1 kegiatan belajar / antarlina dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.	5	Jika 100% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			4	Jika 75% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			3	Jika 50% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			2	Jika 25% penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.
			1	Jika penyampaian pesan antara kegiatan belajar dengan kegiatan belajar lain dalam subkegiatan belajar yang berdekatan tidak mencerminkan keruntutan dan keterkaitan isi.

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	34. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar / subkegiatan belajar/ alinea belajar/ alinea	Pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.	5	Jika 100% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			4	Jika 75% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			3	Jika 50% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			2	Jika 25% pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea harus mencerminkan kesatuan tema.
			1	Jika pesan atau materi yang disajikan dalam satu belajar / subkegiatan belajar/ alinea tidak mencerminkan kesatuan tema.
<b>H. Keterlaksanaan</b>	66. Pengaruh media untuk menarik perhatian peserta didik	Bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian siswa untuk membacanya	5	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan sangat mampu menarik perhatian siswa
			4	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian siswa
			3	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan cukup mampu menarik perhatian siswa
			2	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan kurang mampu menarik perhatian siswa
			1	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan tidak mampu menarik perhatian siswa
	67. Pengaruh media untuk memotivasi belajar peserta didik	Bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya.	5	Jika media secara keseluruhan sangat mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			4	Jika media secara keseluruhan mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			3	Jika media secara keseluruhan cukup mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			2	Jika media secara keseluruhan kurang mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya
			1	Jika media secara keseluruhan tidak mampu memotivasi peserta didik untuk membacanya

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>D. Keterlaksanaan</b>	68. Menggugah peserta didik berfikir kritis	Penyajian materi dapat merangsang peserta didik untuk bertanya kepada guru, orangtua atau orang lain tentang hal-hal yang sudah dan sedang dipelajarinya. Gambar dan contoh mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.	5	Penyajian materi sangat menggugah peserta didik berfikir kritis
			4	Penyajian materi menggugah peserta didik berfikir kritis
			3	Penyajian materi cukup menggugah peserta didik berfikir kritis
			2	Penyajian materi kurang menggugah peserta didik berfikir kritis
			1	Penyajian materi tidak menggugah peserta didik berfikir kritis
	69. Variasi penyajian	Materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat. Pemilihan gambar jelas, fokus, relevan, komunikatif sesuai dengan pokok bahasan.	5	Jika materi yang disajikan sangat variatif sesuai dengan materi ajar
			4	Jika materi yang disajikan variatif sesuai dengan materi ajar
			3	Jika materi yang disajikan cukup variatif sesuai dengan materi ajar
			2	Jika materi yang disajikan kurang variatif dengan materi ajar
			1	Jika materi yang disajikan tidak variatif dengan materi ajar
	70. Kontekstual dan komprehensif	Penyajian materi dikembangkan dari berbagai fenomena sosial di sekitar peserta didik, menggunakan contoh-contoh/gambar yang diambil dari lingkungan lokal, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik	5	Jika materi yang disajikan sangat mudah dipahami oleh siswa
			4	Jika materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa
			3	Jika materi yang disajikan cukup mudah dipahami oleh siswa
			2	Jika materi disajikan kurang mudah dipahami oleh siswa
			1	Jika materi disajikan tidak mudah dipahami oleh siswa
	71. Fleksibilitas penggunaan	Media dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti komputer	5	Jika penggunaannya sangat fleksibel
			4	Jika penggunaannya fleksibel
			3	Jika penggunaannya cukup fleksibel
			2	Jika penggunaannya kurang fleksibel
			1	Jika penggunaannya tidak fleksibel

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK GURU MATA PELAJARAN

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>D. Keterlaksanaan</b>	72. Kerelevanan sebagai media pembelajaran	Media relevan dan baik digunakan sebagai media pembelajaran	5	Jika media sangat relevan untuk pembelajaran
			4	Jika media relevan untuk pembelajaran
			3	Jika media cukup relevan untuk pembelajaran
			2	Jika media kurang relevan untuk pembelajaran
			1	Jika media sangat relevan untuk pembelajaran

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2012.



# LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

---

Judul Penelitian : MODUL PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA  
Sasaran Program : Siswa Kelas X Semester 1  
Peneliti : Aprilia Retno Wulandari  
Validator : Eni Puji Astuti, M.Sn  
Hari/Tanggal : 04 September 2012  
Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap modul mata pelajaran Nirmana pada materi merancang bentuk dua (2) dimensi. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

16. Berikan tanda cek (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap modul mata pelajaran nirmana.
17. Lembar validasi ini terdiri dari komponen kelayakan *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan), *elaboration* (keterperincian).
18. Rentangan validasi mulai dari “sangat baik (5)” sampai “sangat kurang (1)”  
Keterangan:  
5 = SB (Sangat Baik)  
4 = B (Baik)  
3 = C (Cukup)  
2 = K (Kurang)  
1 = SK (Sangat Kurang)
19. Apabila penilaian Bapak adalah SK, K, atau C maka berikan saran (masukan) pada kolom yang tersedia.
20. Rubrik Instrumen penilaian terlampir.

**A. Novelty (kebaruan)**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Keterkinian materi		√			
2.	Pemecahan masalah peserta didik dalam belajar.		√			
3.	Merangsang anak memunculkan ide baru		√			
4.	Merangsang kemampuan peserta didik untuk menciptakan hal baru		√			
5.	Merangsang peserta didik memiliki banyak ide baru	√				
Jumlah						

**B. Resolution (pemecahan)**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
6.	Memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah		√			
7.	Produk harus bermakna		√			
8.	Produk harus berguna		√			
9.	Mendorong keinginan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang ada			√		
10.	Memperlancar peserta didik dalam belajar	√				
11.	Mengatasi kesulitan peserta didik	√				
Jumlah						

**C. Elaboration (keterperincian)**

No	Indikator	Nilai				
		5	4	3	2	1
12.	Produk harus logis		√			
13.	Mempunyai nilai lebih dari yang tampak		√			
14.	Kompleks, yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih		√			
15.	Menunjukkan ketrampilan atau keahlian			√		
16.	Ketrampilan dan kemenarikan materi			√		
17.	Banyaknya gagasan saat mengerjakan tugas.			√		
18.	Modul dapat dipahami.		√			
19.	Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru.	√				
20.	Membantu peserta didik dalam mengekspresikan diri.		√			
Jumlah						

#### D. Komentar dan Saran

##### 1. Komentar

Materi sudah sesuai dengan SK KD.

Ilustrasi masih kurang mendukung kejelasan materi.



## 2. Saran

No.	Halaman yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	32 .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Langkah-langkah tidak jelas .</li> <li>- contoh tidak menunjukkan perbedaan teknik</li> </ul>	<p>akan lebih baik jika anda <del>menit</del> mengilustrasikan langkahnya ds gambar</p>
2	42	<ul style="list-style-type: none"> <li>- contoh tidak menunjukkan Harmoni / kegelasan .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jelaskan letak harmoni pada ilustrasi .</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contoh<sup>2</sup> gambar jika bisa tdkan down load-an saja .</li> </ul>

No.	Halaman yang salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

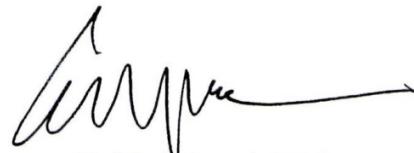
## E. Kesimpulan

Modul ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan tanpa revisi
  2. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan sesuai dengan revisi dan saran
  3. Belum layak digunakan atau uji coba di lapangan
- \*) Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta, 7 September 2012

Ahli Materi,



Eni Puji Astuti, M. Sn

NIP. 19780102 200212 2 004



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

pAspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>D. Novelty (kebaruan)</b>	11. Keterkini an materi	Materi yang disajikan <i>up to date</i> sesuai dengan perkembangan ilmu dalam seni rupa.	5	Jika 100% materi yang disajikan <i>up to date</i> sesuai dengan perkembangan ilmu dalam seni rupa.
			4	Jika 75% materi yang disajikan <i>up to date</i> sesuai dengan perkembangan ilmu dalam seni rupa.
			3	Jika 50% materi yang disajikan <i>up to date</i> sesuai dengan perkembangan ilmu dalam seni rupa.
			2	Jika 25% materi yang disajikan <i>up to date</i> sesuai dengan perkembangan ilmu dalam seni rupa.
			1	Jika materi yang disajikan tidak <i>up to date</i> sesuai dengan perkembangan ilmu dalam seni rupa.
	12. Pemecah an masalah peserta didik dalam belajar.	Sejauh mana modul memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam belajar nirmana.	5	Jika 100% modul memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam belajar nirmana.
			4	Jika 75% modul memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam belajar nirmana.
			3	Jika 50% modul memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam belajar nirmana.
			2	Jika 25% modul memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam belajar nirmana.
			1	Jika modul tidak memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah peserta didik dalam belajar nirmana.
	13. Merangs ang anak memunculkan ide baru	Modul memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik sehingga lahir ide-ide baru.	5	Jika 100% modul memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik sehingga lahir ide-ide baru.
			4	Jika 75% modul memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik sehingga lahir ide-ide baru.
			3	Jika 50% modul memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik sehingga lahir ide-ide baru.
			2	Jika 25% modul memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik sehingga lahir ide-ide baru.
			1	Jika modul tidak memberikan kebebasan berpendapat kepada peserta didik sehingga lahir ide-ide baru.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>A. Novelty (kebaruan)</b>	14. Merangsang kemampuan anak untuk menciptakan hal baru	Isi modul menjelaskan berbagai hal baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.	5	Jika 100% isi modul menjelaskan berbagai hal baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.
			4	Jika 75% isi modul menjelaskan berbagai hal baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.
			3	Jika 50% isi modul menjelaskan berbagai hal baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.
			2	Jika 25% isi modul menjelaskan berbagai hal baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.
			1	Jika isi modul tidak menjelaskan berbagai hal baru bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak tertarik untuk menciptakan karya-karya baru yang inovatif.
	15. Merangsang anak memiliki banyak ide baru	Banyaknya contoh deskripsi-deskripsi yang berbeda pada materi modul yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat menuangkan banyak ide baru.	5	Jika 100% banyaknya contoh deskripsi-deskripsi yang berbeda pada materi modul yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat menuangkan banyak ide baru.
			4	Jika 75% banyaknya contoh deskripsi-deskripsi yang berbeda pada materi modul yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat menuangkan banyak ide baru.
			3	Jika 50% banyaknya contoh deskripsi-deskripsi yang berbeda pada materi modul yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat menuangkan banyak ide baru.
			2	Jika 25% banyaknya contoh deskripsi-deskripsi yang berbeda pada materi modul yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat menuangkan banyak ide baru.
			1	Jika banyaknya contoh deskripsi-deskripsi yang berbeda pada materi modul tidak dapat merangsang peserta didik untuk dapat menuangkan banyak ide baru.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>E. Resolution (pemecahan)</b>	16. Memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah	Isi modul dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama (diskusi) dengan beragam gagasan baru.	5	Jika 100% isi modul dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama (diskusi) dengan beragam gagasan baru.
			4	Jika 75% isi modul dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama (diskusi) dengan beragam gagasan baru.
			3	Jika 50% isi modul dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama (diskusi) dengan beragam gagasan baru.
			2	Jika 25% isi modul dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama (diskusi) dengan beragam gagasan baru.
			1	Jika isi modul tidak dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama (diskusi) dengan beragam gagasan baru.
	17. Produk harus bermakna	Isi modul berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas peserta didik.	5	Jika 100% isi modul berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
			4	Jika 75% isi modul berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
			3	Jika 50% isi modul berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
			2	Jika 25% isi modul berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
			1	Jika isi modul tidak berkualitas dan tidak dapat meningkatkan kualitas peserta didik.
	18. Produk harus berguna	Media dapat digunakan di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti computer sehingga dapat diterapkan secara praktis.	5	Jika 100% media dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti computer sehingga dapat diterapkan secara praktis.
			4	Jika 75% media dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti computer sehingga dapat diterapkan secara praktis.
			3	Jika 50% media dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti computer sehingga dapat diterapkan secara praktis.
			2	Jika 25% media dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Tidak memerlukan alat bantu lain seperti computer sehingga dapat diterapkan secara praktis.
			1	Jika media tidak dapat dibaca di berbagai tempat dan kondisi. Harus memerlukan alat bantu lain seperti computer sehingga tidak dapat diterapkan secara praktis.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Resolution (pemecahan)</b>	19. Mendorong keinginan anak dalam mengerjakan soal-soal yang ada.	Soal-soal dalam modul mudah dipahami maksudnya dan tidak memberatkan peserta dalam mengerjakan soal, sehingga menimbulkan semangat peserta didik untuk menguji kompetensinya melalui soal tersebut.	5	Jika 100% soal-soal dalam modul mudah dipahami maksudnya dan tidak memberatkan peserta dalam mengerjakan soal, sehingga menimbulkan semangat peserta didik untuk menguji kompetensinya melalui soal tersebut.
			4	Jika 75% soal-soal dalam modul mudah dipahami maksudnya dan tidak memberatkan peserta dalam mengerjakan soal, sehingga menimbulkan semangat peserta didik untuk menguji kompetensinya melalui soal tersebut.
			3	Jika 50% soal-soal dalam modul mudah dipahami maksudnya dan tidak memberatkan peserta dalam mengerjakan soal, sehingga menimbulkan semangat peserta didik untuk menguji kompetensinya melalui soal tersebut.
			2	Jika 25% soal-soal dalam modul mudah dipahami maksudnya dan tidak memberatkan peserta dalam mengerjakan soal, sehingga menimbulkan semangat peserta didik untuk menguji kompetensinya melalui soal tersebut.
			1	Jika soal-soal dalam modul tidak mudah dipahami maksudnya dan memberatkan peserta dalam mengerjakan soal, sehingga menimbulkan tidak semangatnya peserta didik untuk menguji kompetensinya melalui soal tersebut.
	20. Memperlancar peserta didik dalam belajar.	Isi modul mudah dipahami dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.	5	Jika 100% isi modul mudah dipahami dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.
			4	Jika 75% isi modul mudah dipahami dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.
			3	Jika 50% isi modul mudah dipahami dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.
			2	Jika 25% isi modul mudah dipahami dan dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.
			1	Jika isi modul tidak mudah dipahami dan tidak dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>B. Resolution (pemecahan)</b>	21. Mengatasi kesulitan peserta didik	Modul berisikan penyelesaian masalah yang sering dihadapi peserta didik baik berupa penyelesaian atas materi yang sulit maupun cara pembelajaran yang mudah.	5	Jika 100% modul berisikan penyelesaian masalah yang sering dihadapi peserta didik baik berupa penyelesaian atas materi yang sulit maupun cara pembelajaran yang mudah.
			4	Jika 75% modul berisikan penyelesaian masalah yang sering dihadapi peserta didik baik berupa penyelesaian atas materi yang sulit maupun cara pembelajaran yang mudah.
			3	Jika 50% modul berisikan penyelesaian masalah yang sering dihadapi peserta didik baik berupa penyelesaian atas materi yang sulit maupun cara pembelajaran yang mudah.
			2	Jika 25% modul berisikan penyelesaian masalah yang sering dihadapi peserta didik baik berupa penyelesaian atas materi yang sulit maupun cara pembelajaran yang mudah.
			1	Jika modul tidak berisikan penyelesaian masalah yang sering dihadapi peserta didik baik berupa penyelesaian atas materi yang sulit maupun cara pembelajaran yang mudah.
<b>F. Elaboration (keterperincian)</b>	22. Produk harus logis	Materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar serta berasal dari sumber yang jelas.	5	Jika 100% materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar serta berasal dari sumber yang jelas.
			4	Jika 75% materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar serta berasal dari sumber yang jelas.
			3	Jika 50% materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar serta berasal dari sumber yang jelas.
			2	Jika 25% materi yang disajikan mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar serta berasal dari sumber yang jelas.
			1	Jika materi yang disajikan tidak mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar serta tidak berasal dari sumber yang jelas.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Elaboration (keterperincian)</b>	23. Mempunyai nilai lebih dari yang tampak	Materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat. Pemilihan gambar jelas, fokus, relevan, komunikatif sesuai dengan pokok bahasan.	5	Jika 100% materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat.
			4	Jika 75% materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat.
			3	Jika 50% materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat.
			2	Jika 25% materi dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat.
			1	Jika materi tidak dipaparkan secara variatif sesuai materi ajar sehingga dalam proses pembelajaran tidak dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dengan senang dan bersemangat.
	24. Kompleks, yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih	Materi modul terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dan membentuk suatu konsep lebih baik.	5	Jika 100% materi modul terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dan membentuk suatu konsep lebih baik.
			4	Jika 75% materi modul terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dan membentuk suatu konsep lebih baik.
			3	Jika 50% materi modul terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dan membentuk suatu konsep lebih baik.
			2	Jika 25% materi modul terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dan membentuk suatu konsep lebih baik.
			1	Jika materi modul tidak terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dan tidak membentuk suatu konsep lebih baik.





## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Elaboration (keterperincian)</b>	25. Menunjukkan ketrampilan atau keahlian	Isi modul memaparkan berbagai metode yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan keahlian.	5	Jika 100% isi modul memaparkan berbagai metode yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan keahlian.
			4	Jika 75% isi modul memaparkan berbagai metode yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan keahlian.
			3	Jika 50% isi modul memaparkan berbagai metode yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan keahlian.
			2	Jika 25% isi modul memaparkan berbagai metode yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan keahlian.
			1	Jika isi modul tidak memaparkan berbagai metode yang memudahkan peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan keahlian.
	26. Ketrampilan dan kemenarikan materi	Bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.	5	Jika 100% bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.
			4	Jika 75% bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.
			3	Jika 50% bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.
			2	Jika 25% bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.
			1	Jika bentuk dan isi media secara keseluruhan mampu menarik perhatian peserta didik untuk membacanya.
	27. Banyaknya gagasan saat mengerjakan tugas	Terdapat kebebasan berpikir bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.	5	Jika 100% terdapat kebebasan berpikir bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.
			4	Jika 75% terdapat kebebasan berpikir bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.
			3	Jika 50% terdapat kebebasan berpikir bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.
			2	Jika 25% terdapat kebebasan berpikir bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.
			1	Jika tidak terdapat kebebasan berpikir bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Elaboration (keterperincian)</b>	28. Modul dapat dipahami.	Modul disajikan secara jelas yaitu menyangkut tampilan, bahasa, susunan (keruntutan) materi.	5	Jika 100% modul disajikan secara jelas yaitu menyangkut tampilan, bahasa, susunan (keruntutan) materi.
			4	Jika 75% modul disajikan secara jelas yaitu menyangkut tampilan, bahasa, susunan (keruntutan) materi.
			3	Jika 50% modul disajikan secara jelas yaitu menyangkut tampilan, bahasa, susunan (keruntutan) materi.
			2	Jika 25% modul disajikan secara jelas yaitu menyangkut tampilan, bahasa, susunan (keruntutan) materi.
			1	Jika modul tidak disajikan secara jelas yaitu menyangkut tampilan, bahasa, susunan (keruntutan) materi.
	29. Kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru	Banyaknya metode-metode yang disajikan dalam modul akan dapat memotivasi peserta didik untuk membuat kombinasi baru.	5	Jika 100% banyaknya metode-metode yang disajikan dalam modul akan dapat memotivasi peserta didik untuk membuat kombinasi baru.
			4	Jika 75% banyaknya metode-metode yang disajikan dalam modul akan dapat memotivasi peserta didik untuk membuat kombinasi baru.
			3	Jika 50% banyaknya metode-metode yang disajikan dalam modul akan dapat memotivasi peserta didik untuk membuat kombinasi baru.
			2	Jika 25% banyaknya metode-metode yang disajikan dalam modul akan dapat memotivasi peserta didik untuk membuat kombinasi baru.
			1	Jika banyaknya metode-metode yang disajikan dalam modul tidak dapat memotivasi peserta didik untuk membuat kombinasi baru.



## RUBRIK INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Deskripsi	Rubrik Instrumen	
<b>C. Elaboration (keterperincian)</b>	30. Membantu peserta didik dalam mengekspresikan diri	Penyajian materi dalam modul dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.	5	Jika 100% penyajian materi dalam modul dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.
			4	Jika 75% penyajian materi dalam modul dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.
			3	Jika 50% penyajian materi dalam modul dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.
			2	Jika 25% penyajian materi dalam modul dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.
			1	Jika penyajian materi dalam modul tidak dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan pengetahuan sendiri.

**LEMBAR KUISIONER SISWA**  
**PENGUKURAN KREATIVITAS SETELAH MENGGUNAKAN**  
**MODUL PENGEMBANGAN KREATIVITAS MATA PELAJARAN NIRMANA**

**A. DATA SISWA (RESPONDEN)**

Nama : Devito Praditya W  
 Kelas/Jurusan : X - DKV A  
 Sekolah : SMKN 5 Yogyakarta

**B. KUISIONER**

Cara mengisi:

- Berikan tanda cek (  $\checkmark$  ) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan pendapatmu.
- Pilihan jawaban setiap pernyataan kuisisioner ini terdiri atas;  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 C = Cukup  
 KS = Kurang Setuju  
 SKS = Sangat Kurang Setuju.
- Apabila jawabanmu adalah Cukup, Kurang Setuju, atau Sangat Kurang Setuju, maka berikan komentar dan saran pada kolom yang disediakan.

No.	Pernyataan	SS	S	C	KS	SKS
1	Setelah membaca modul, muncul ide-ide baru dalam proses pembelajaran ataupun membuat karya.	$\checkmark$				
2	Siswa mampu mengelola ide-ide tersebut dalam mengerjakan tugas.		$\checkmark$			
3	Siswa dapat menuangkan ide-ide baru tersebut dalam sebuah karya.		$\checkmark$			
4	Saat membaca modul, siswa dapat memahami materi yang sedang dibaca.		$\checkmark$			
5	Saat mengerjakan tugas dalam modul, siswa mengerjakannya secara maksimal.		$\checkmark$			
6	Saat menyampaikan pendapat maupun melakukan kegiatan menggambar, apakah siswa merasa senang dan tenang.		$\checkmark$			
7	Saat menggambar atau membuat karya, siswa mampu membuat kombinasi-kombinasi baru.		$\checkmark$			
8	Siswa merasa bersemangat dan antusias saat mengikuti proses pembelajaran.	$\checkmark$				
9	Setelah mempelajari materi modul, siswa merasa yakin terhadap ide atau gagasan sendiri untuk menuangkan dalam bentuk gambar.		$\checkmark$			
10	Setelah melakukan kegiatan menggambar, siswa merasa perlu mengevaluasi setiap pekerjaan (karya) yang telah dikerjakan.	$\checkmark$				

## A. KOMENTAR DAN SARAN

### 1. Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### 2. Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

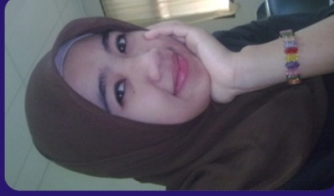
Yogyakarta, 14 November 2012  
Siswa,



(.. Devito Pradipta W ..)

# **Lampiran 3**

## **Modul Grafis**



**P**enyusun: **Aprilia Retno Wulandari**, lahir di Batumarta SUM-SEL tanggal 2 April 1990. Penyusun adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2008. Modul ini disusun sebagai bahan penelitian (Tugas Akhir Sekripsi) untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. "Semoga modul nirmana ini bermanfaat serta dapat menambah pengetahuan para pembaca khususnya siswa SMK.

*Kata dari Penyusun*

*Pendidikan bukanlah sesuatu yang diperoleh seseorang, tapi pendidikan adalah sebuah proses seumur hidup.*

*Arah yang diberikan pendidikan untuk mengawali hidup seseorang akan menentukan masa depannya.*

*Murid yang dipersiapkan dengan informasi akan selalu memenangkan pertempuran.*

e-mail: [aprilia.wulan4@gmail.com](mailto:aprilia.wulan4@gmail.com)

**Modul Nirmana**  
Untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan

**MERANCANG**  
**BENTUK**  
**2 DIMENSI**



Aprilia Retno Wulandari 2012

**MERANCANG**  
**BENTUK**  
**2 DIMENSI**  
Unsur dan Prinsip Desain 2D  
Nirmana Datar - SMK Negeri 5 Yogyakarta

Unsur dan Prinsip Desain 2D

Nirmana Datar  
Untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan

# MERANCANG BENTUK 2 DIMENSI



Aprilia Retno Wulandari 2012



## Pengantar Penyusun

## Daftar Isi

## KATA PENGANTAR


Puji syukur Penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah dilimpahkan karunia dan rahmat-Nya, sehingga Penyusun dapat menyelesaikan modul ini. Modul ini disusun untuk siswa SMK kelas X pada materi merancang nirmana datar dua dimensi (2D). Modul ini disusun sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas anak.

Pembuatan modul nirmana tidak lepas dari dukungan, motivasi, bantuan, arahan dan bimbingan yang sangat besar dari beberapa pihak. Makna pada kesempatan ini, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada: Bapak Drs. Hajar Pamadhi, MPA (Hons) selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan atas penyusunan modul nirmana. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan modul ini, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga modul ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran khususnya nirmana.

## Pendahuluan

# Merancang Nirmana Datar<sup>9</sup>

## Unsur - Unsur Desain 2 Dimensi



1. Garis 11
2. Bentuk 13
3. Ruang 14
4. Tekstur 16
5. Warna 18

Prinsip - Prinsip Desain 35  
Latihan I

1. Harmony	36	
2. Unity	38	
3. Repetisi	38	
4. Center of Interest	39	
5. Balance	40	
Lathian II		41

42  
Bahan dan Alat Menciptakan Nirmana Datar

1.	Kertas	42
2.	Pensil	42
3.	Kuas	43
4.	Palet	44
5.	Cat Air	44
6.	Cat Plakat atau Poster	45

**Lathan III** 46

## Komposisi Desain 2 Dimensi

1.	Warna Primer	47
2.	Warna Sekunder	48
3.	Warna Panas	50
4.	Warna Dingin	52
5.	Lingkaran Warna	54
6.	Tekstur Kasar	57
7.	Tekstur Semu	60

**Latihan IV**

Evaluasi	61
Glosarium	62
Daftar Pustaka	63

## Daftar Gambar

[illegible]

## Pendahuluan

Modul ini membahas tentang merancang bentuk dua dimensi yang ditunjukkan bagi siswa kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta. Dengan kompetensi Dasar yaitu: Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip desain dua dimensi (2D), menjelaskan bahan dan alat penciptaan nirmana datar, membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur ke dalam komposisi dua dimensi (2D).

Setelah mempelajari modul ini, kalian diharapkan dapat memahami seperangkat pengetahuan dasar seni yaitu nirmana yang memberikan cara-cara atau metode untuk menghasilkan karya seni rupa maupun desain yang memiliki keindahan. Ilmu ini bersifat umum, dalam arti dapat diterapkan untuk bidang apa saja yang memerlukan keindahan, diantaranya adalah bidang seni murni yang meliputi seni lukis, patung dan grafis; bidang desain yang meliputi desain interior, grafis atau komunikasi visual, desain produk, serta bidang seni rupa yang meliputi karya kayu, logam, tekstil, kulit, keramik, dan lain-lain. Selain itu, ilmu dasar seni rupa dan desain ini dapat juga diterapkan untuk tata taman, busana, arsitektur dan lain-lain yang memerlukan nilai keindahan.

Dasar-dasar visual seni dan desain ini diajarkan di sekolah sebagai ilmu yang paling dasar untuk mempelajari metode mencipta karya seni dan desain lebih lanjut bagi calon seniman atau desainer menurut spesifikasi masing-masing. Dengan memahami pentingnya dasar-dasar desain (nirmana) ini, kalian diharapkan mampu menciptakan karya seni dengan baik.

Dalam praktek pembelajaran nirmana kalian diharapkan mampu berimajinasi dan menuangkan imajinas dalam karya dua dimensi yang mempunyai nilai kreativitas. Aspek inilah yang menjulang adalah ketepatan, kerapian, kebersihan, etos kerja, kemandirian, ketepatan waktu dan ketelitian.

Pelajarilah modul ini dengan baik agar kalian dapat memahami nirmana dan mengaplikasikannya dalam karya-karya kalian. Selamat belajar!

## APA ITU NIRMANA

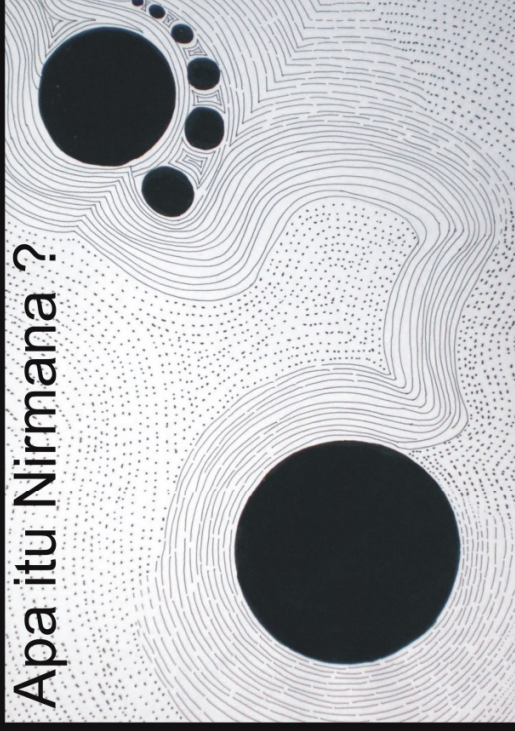
Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Bagaimana penyusunan yang baik itu?

Perhatikan tiga gambar disamping. Bagaimana cara menyusun ketiga gambar tersebut menjadi satu kesatuan yang menarik dan memiliki nilai keindahan?

Jawaban pertanyaan di atas yaitu "NIRMANA". Nirmana adalah penyusunan elemen-elemen visual menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai angan-angan dalam bentuk dwimatra atau dua dimensi. Nirmana disebut juga ilmu tata rupa.

Dalam Nirmana, kalian akan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain pada level dasar seperti mempelajari garis, bidang, bentuk dan gempal (dimensi dan tebal).

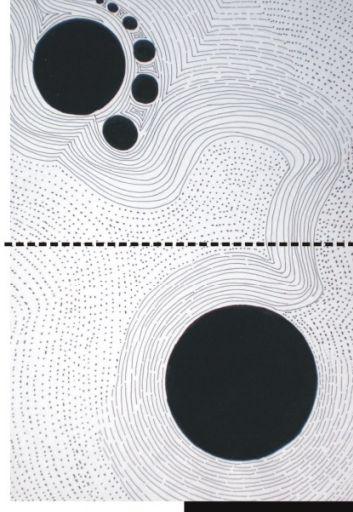
## Apa itu Nirmana ?



1. Susunan titik di atas memiliki susunan yang cenderung monoton, statis, terang, namun titik tersebut dapat menjadikan gambar terlihat kokoh.

2. Perubahan kedudukan pada susunan garis lengkung merupakan garis lengkung berulang dengan perubahan gerak akan tercipta gerak yang harmonis.

3. Walaupun lingkaran hitam berbeda ukuran, tapiditakakan seimbang(balance) karena lingkaran di sebelah kiri memiliki jumlah lingkaran yang banyak danposisi lingkaran di sebelahkiri menjauhi garis porosdan lingkaran di sebelahkanan mendekati garis poros sehingga dapat dikalakan seimbang.





## Pendahuluan

Modul ini membahas tentang merancang bentuk dua dimensi yang ditunjukkan bagi siswa kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta. Dengan Kompetensi Dasar yaitu: Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip desain dua dimensi (2D), menjelaskan bahan dan alat menciptakan nirmana datar, membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur ke dalam komposisi dua dimensi (2D).

Setelah mempelajari modul ini, kalian diharapkan dapat memahami seperangkat pengetahuan dasar seni yaitu nirmana yang memberikan cara-cara atau metode untuk menghasilkan karya seni rupa maupun desain yang memiliki keindahan. Ilmu ini bersifat umum, dalam arti dapat diterapkan untuk bidang apa saja yang memerlukan keindahan, di antaranya adalah bidang seni murni yang meliputi seni lukis, patung dan grafis; bidang desain yang meliputi desain interior, grafis atau komunikasi visual, desain produk; serta bidang seni kriya yang meliputi kriya kayu, logam, tekstil, kulit, keramik, dan lain-lain. Selain itu, ilmu dasar seni rupa dan desain ini dapat juga diterapkan untuk tata taman, busana, arsitektur dan lain-lain yang memerlukan nilai keindahan.

Dasar-dasar visual seni dan desain ini diajarkan di sekolah sebagai ilmu yang paling dasar untuk mempelajari metode mencipta karya seni dan desain lebih lanjut bagi calon seniman atau desainer menurut spesifikasi masing-masing. Dengan memahami pentingnya dasar-dasar desain (nirmana) ini, kalian diharapkan mampu menciptakan karya seni dengan baik.

Dalam praktik pembelajaran nirmana kalian diharapkan mampu berimajinasi dan menuangkan imajinas dalam sebuah karya dua dimensi yang mempunyai nilai kreativitas. Aspek nilai-nilai lain yang menunjang adalah ketepatan, kerapian, kebersihan, etos kerja, kemandirian, ketepatan waktu dan ketelitian.

Pelajaran modul ini dengan baik agar kalian dapat memahami nirmana dan mengaplikasikan dalam karya-karya kalian. Selamat belajar!

## APA ITU NIRMANA ?

Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Bagaimana penyusunan yang baik itu?

Perhatikan tiga gambar disamping. Bagaimana cara menyusun ketiga gambar tersebut menjadi satu kesatuan yang menarik dan memiliki nilai keindahan?

Jawaban pertanyaan di atas yaitu "NIRMANA". Nirmana adalah penyusunan elemen-elemen visual seperti garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai angan-angan dalam bentuk dwimatra atau dua dimensi. Nirmana disebut juga ilmu tata rupa.

Dalam Nirmana, kalian akan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain pada level dasar seperti mempelajari garis, bidang, bentuk dan gelap (dimensi dan tebal).

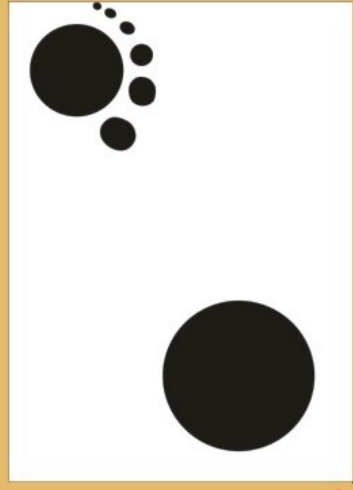
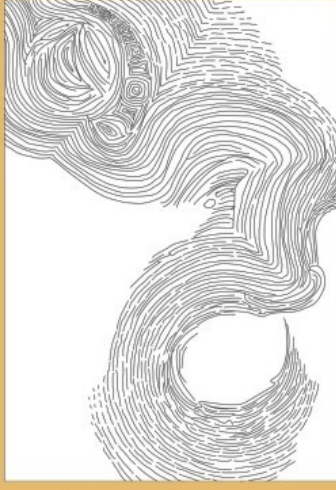
Pada nirmana dwimatra kita akan mempelajari bagaimana nirmana dibentuk sesuai dengan tata rupa yang pastinya mempunyai kaidah dan prinsip seni rupa.

Untuk mendapatkan nirmana dwimatra kalian dapat memulai dari pembuatan objek dasar seperti persegi, lingkaran, segitiga, segi lima, segi enam dan bentuk dasar lainnya.

Bentuk dasar tersebut kemudian diata dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah pola. Pola dan bentuk dari nirmana dwimatra dapat kalian susun dengan cara memutar objek dua dimensi, memiringkan objek, menduplikasi objek, merubah ukuran, membalik objek dwimatra, atau langkah kombinasi dari kesemuanya.

Contoh hasil penyusunan ketiga gambar disamping menjadi kesatuan yang menarik dan memiliki nilai keindahan dapat kalian lihat pada bagian dalam halaman ini.

Buka Disini →



## Prasyarat

Sebelum mempelajari modul ini, diharapkan kalian telah memahami apa itu nirmana dan apa manfaat nirmana.

## Petunjuk Menggunakan Modul

Kalian diharapkan:

1. Mempelajari daftar isi modul dengan cermat dan teliti.
2. Apabila mengalami kesulitan, mintalah bantuan guru pengampu.
3. Pahami setiap materi teori dasar yang akan menunjang penguasaan suatu pekerjaan dengan membaca secara teliti. Apabila terdapat latihan atau evaluasi, maka kerjakan latihan atau evaluasi tersebut.
4. Catat kesulitan yang kalian dapatkan dalam modul ini untuk ditanyakan kepada guru pada saat kegiatan tatap muka.
5. Untuk menambah pengetahuan kalian, bacalah referensi lain berupa buku ataupun internet yang mendukung materi dalam modul ini.
6. Untuk mengerjakan soal latihan 1, 2 dan 3 menggunakan kertas tulis bergaris.
7. Sebelum mengerjakan latihan 4 dan evaluasi siapkan kertas gambar A3 dan berilah keterangan (nama, kelas, tanggal mengerjakan, tugas yang dikerjakan, guru mata pelajaran) seperti gambar di samping.
8. Selesai mengerjakan tugas, kalian diwajibkan mengisi kolom "Rencana Belajar Peserta Didik", setiap 1 soal kalian membuat 1 karya, jika kalian membuat karya lebih dari 1 maka isilah kolom "Rencana Peserta Didik Sangat Rajin", dan mintalah paraf dari guru pengampu saat mengumpulkan tugas sebagai bukti bahwa kalian telah mengerjakan tugas.

34 cm		40 cm
30 cm		5 cm
Nama : _____	Tugas ke : _____	Papan Guru Mata Pelajaran
Mata : _____	Guru Mata Pel : _____	
Tanggal : _____	Nama Tugas : _____	

Kertas A 3 (40 cm x 30 cm)

## Standar Kompetensi

Standar kompetensi dalam modul ini adalah:  
Merancang Nirmana Datar

## Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang harus kalian capai setelah mempelajari modul ini antara lain:

1. Dapat menjelaskan unsur dan prinsip desain 2D.
2. Dapat mendeskripsikan bahan dan alat menciptakan nirmana datar.
3. Dapat membuat komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur ke dalam komposisi 2D.

## Indikator Pembelajaran

Indikator pembelajaran dalam modul ini:

1. Modul atau buku tentang unsur dan prinsip desain 2D dibaca siswa dengan cermat.
2. Unsur dan prinsip desain 2D dijelaskan dengan seksama dan terstruktur.
3. Modul atau buku tentang bahan dan alat menciptakan nirmana datar dibaca siswa dengan cermat.
4. Bahan dan alat mencipta nirmana datar dideskripsikan secara cermat sesuai dengan kegunaannya.
5. Gambar alternatif komposisi warna dibuat sesuai dengan prosedur kerja.
6. Gambar alternatif terbaik dipilih untuk dibuat karya.
7. Komposisi warna nirmana datar dengan menerapkan prinsip dan unsur kedalam komposisi 2D digambar sesuai prosedur kerja.

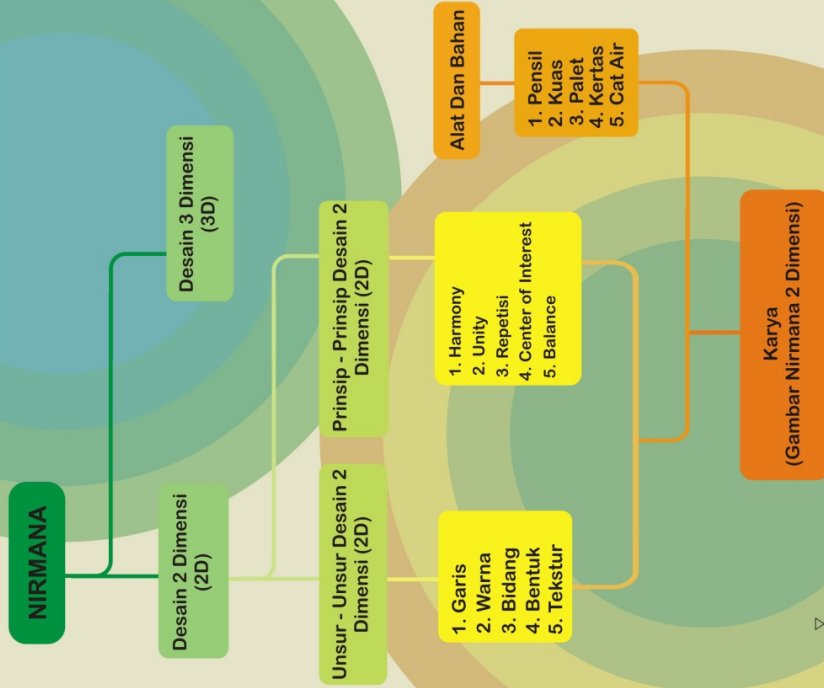
## Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu antara lain:

1. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan tentang unsur desain 2D.
2. Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan tentang prinsip desain 2D.
3. Siswa dapat mengidentifikasi bahan dan alat mencipta nirmana datar.
4. Siswa dapat membuat gambar komposisi bidang beraturan dan tidak beraturan.

## PETA KONSEP MATERI

## Merancang Nirmana Datar



## Rencana Peserta Didik

Tuliskan semua karya yang kalian buat di dalam tabel kegiatan di bawah ini. Setiap karya yang kalian buat, mintalah tanda tangan kepada guru.

No	Judul Karya	Tanggal Pengumpulan Karya	Jam ke	Paraf Guru
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Mengetahui,  
Guru mata pelajaran

(.....)  
NIP:

## Rencana Peserta Didik Sangat Rajin

Tuliskan semua karya yang kalian buat di dalam tabel kegiatan di bawah ini. Setiap karya yang kalian buat, mintalah tanda tangan kepada guru.

No	Judul Karya	Tanggal Pengumpulan Karya	Jam ke	Paraf Guru
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Mengetahui,  
Guru mata pelajaran

(.....)  
NIP:

Tujuan Pembelajaran (Siswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan tentang unsur desain 2D)

# Garis

Pengertian mengenai garis sebagai berikut:

- Suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi.
- Batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk masa, rangkaian masa, dan lain-lain disebut garis semu atau maya.

## Kegiatan Belajar 1.a

# UNSUR DESAIN 2D

Gambar 11. Jenis-Jenis Garis

\* Buka bagian gambar untuk memperoleh keterangan lebih lanjut.

- Garis Lurus** yaitu garis yang memanjang hanya dalam satu arah, tanpa belokan atau lengkungan.
  - Garis horizontal yaitu garis yang dibuat mendatar, atau sejajar dengan horizon.
  - Garis diagonal yaitu garis yang menghubungkan dua titik sudut yang tidak bersebelahan dalam suatu segiempat.
  - Garis vertikal yaitu garis yang tegak lurus dari bawah ke atas atau sebaliknya, yang membentuk garis tegak lurus (bersudut 90°).
- Garis Lengkung** yaitu garis lekuk atau suatu yang berlingkung seperti bentuk busur.
  - Kubah yaitu garis yang melengkung setengah lingkaran (memiliki nilai 180°).
  - Busur yaitu garis yang melengkung yang memiliki nilai kurang dari 180°.
  - Lengkung menggapung yaitu garis yang melengkung yang memiliki nilai lebih dari 180°.
- Garis gabungan** yaitu garis yang terbentuk dari ikatan beberapa jenis garis.

Contohnya garis lengkung berikatan dengan garis lurus.
- Garis majemuk** yaitu garis yang terdiri atas beberapa bagian, yang membentuk beberapa bagian.
  - Garis zig-zag yaitu garis yang berliku-liku yang membentuk sudut, bisa dihasilkan dari perpaduan garis horisontal dan diagonal maupun vertikal dan diagonal.
  - Garis lengkung S yaitu garis yang berliku-liku bisa dihasilkan dari garis kubah atau 2 garis busur.



Rencana Peserta Didik Sangat Rajin

Tuliskan semua karya yang kalian buat di dalam tabel kegiatan di bawah ini. Setiap karya yang kalian buat, mintalah tanda tangan kepada guru.

No	Judul Karya	Tanggal Pengumpulan Karya	Jam ke	Paraf Guru
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Mengetahui,  
Guru mata pelajaran  
(.....)  
NIP: .....

Tujuan Pembelajaran Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan tentang unsur desain 2D.

Garis

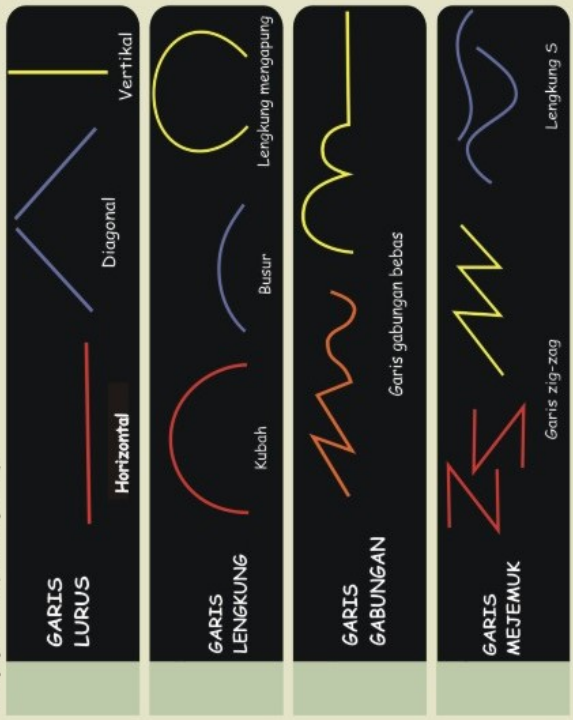
Pengertian mengenai garis sebagai berikut:

- a. Suatu hasil goresan yang disebut garisnya atau kaligrafi.
- b. Batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk masa, rangkaian masa, dan lain-lain disebut garis semu atau maya.

Kegiatan Belajar 1.a  
UNSUR  
DESAIN  
2D

Gambar 11 Jenis-Jenis Garis

\*Bila bagian gambar untuk memperoleh keterangan lebih lanjut.



## Ukuran garis

Ukuran garis dalam hal ini bukan ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yaitu ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis.

## Arah garis

Arah garis hanya ada tiga, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Garis bisa saja lurus, melengkung-lengkung atau bergerigi, namun arah gerakan tetap terdiri dari tiga arah tersebut.

Kalian harus belajar untuk menyadari, bahwa sesungguhnya setiap orang menggunakan garis setiap hari. Belajar memahami nirmana merupakan tabungan untuk menghasilkan karya seni.

## Garis positif dan garis negatif

Suatu garis dapat dikatakan garis positif apabila kita menggoreskan tinta atau cat pada suatu permukaan berupa garis.

Sedangkan garis negatif yaitu jika kita membuat bidang-bidang bentuk berdampingan dengan jarak tertentu pada bentuk yang lain, jarak tersebut dinamakan garis negatif.

### Lathian individu

Cobalah kalian buat sebuah garis gabung yang terdiri atas garis lurus dan garis lengkung, dengan menggunakan pensil namun tanpa menggunakan alat bantu (penggaris, busur, dan lainnya)

Kerjakan pada selembar kertas A4, jangan lupa diberi nama dan kelas.



Gambar 2 | Ukuran Garis



Gambar 3 | Garis Positif

Gambar 4 | Garis Negatif



# Bentuk

Bentuk sama dengan garis yaitu mempunyai dimensi arah, tetapi bentuk juga mempunyai lebar. Bentuk ialah bangun, wujud, dan ragamnya. Istilah bentuk itu sendiri dalam bahasa Inggris diartikan sebagai form dan shape.

## Macam-macam bentuk

### Bentuk Berupa Garis

Bentuk disebut garis karena dua hal:

- Lebar yang sangat sempit
- Panjang yang sangat menonjol

### Bentuk Berupa Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih yang bukan titik ataupun garis dan memiliki permukaan datar yang sejajar dengan dimensi panjang dan lebar. Bidang juga memiliki penutup permukaan. Contoh bidang di sekitar kalian: kertas, papan tulis, pintu dan masih banyak lagi.

Bentuk berupa bidang dibagi menjadi 5 yaitu:

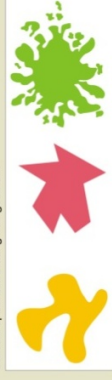
#### a. Bentuk bidang geometri

adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika.

Gambar 5 | Bentuk bidang geometri



Gambar 6 | Bentuk bidang non geometri



#### b. Bentuk bidang non geometri

adalah bentuk bidang yang dibuat secara bebas.

#### c. Bentuk positif dan negatif

Pada umumnya bentuk dipandang sebagai suatu yang menempati suatu ruang, tetapi dapat dipandang pula sebagai ruang yang kosong yang dikelilingi ruang berisi. Jika bentuk dipandang sebagai pengisi ruang, kita namakan bentuk positif, namun jika dipandang sebagai ruang kosong yang dikelilingi ruang berisi kita namakan bentuk negatif.

**d. Bentuk bergradasi ukuran**  
Susunan atau tingkat peralihan bentuk dari besar ke kecil atau kecil ke besar.

**e. Bentuk bergradasi warna**  
Susunan atau tingkat peralihan warna dari warna cerah ke warna gelap atau warna gelap ke warna cerah.

Gambar 7 | Bentuk bergradasi ukuran dan bergradasi warna





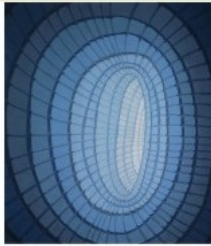
# RUANG

Jika kita kaji, ternyata bentuk memerlukan ruang dan setiap bentuk pasti menempati ruang. Oleh karena itu, ruang merupakan unsur rupa yang pasti ada, karena ruang merupakan tempat bentuk-bentuk berada.

Suatu bentuk dapat berupa dua dimensi (dwimatra) maupun tiga dimensi (trimatra). Ruang dwimatra dapat berupa bidang datar, yang hanya berdimensi memanjang dan melebar. Sedangkan ruang trimatra berupa alam semesta yang mempunyai dimensi: panjang, lebar dan dalam/tebal.

Dalam mempelajari ruang, kita juga mengenal istilah ruang maya

Gambar 8 | Bentuk Gempal Maya



Gambar 9 | Bentuk Saling Bertumpukan



## Ruang maya

Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semu, yakni ruang datar dua dimensi tetapi bentuk raut yang menempati ruang tersebut direka sedemikian rupa sehingga terlihat seperti tiga dimensi.

Secara nyata ruang dua dimensi adalah datar, hanya berdimensi panjang dan lebar, tetapi secara maya dapat diciptakan dimensi ke dalam, sehingga dapat membentuk ilusi keruangan.

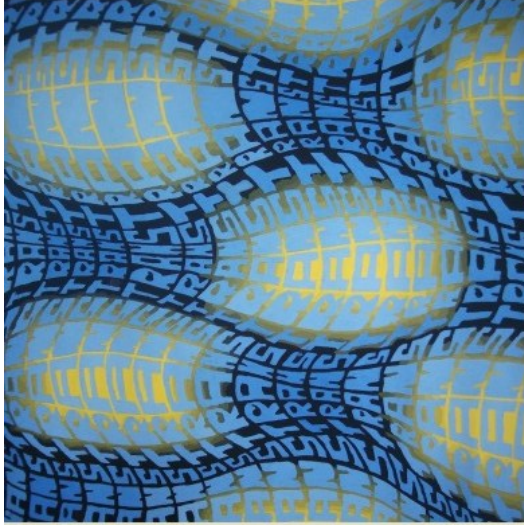
## Membentuk ruang maya

Jika sebuah ruang tanpa bentuk di dalamnya menjadi tidak bermakna. Sifat, posisi, kedudukan, jarak, dan arah bentuk yang ada di dalam ruang itulah yang akan memberi makna suatu ruang, yakni apakah ruang tersebut papir atau maya.

Bentuk-bentuk gempal maya merupakan bentuk maya yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan dalam/tebal secara otomatis akan menghasilkan ruang maya. Lihatlah pada gambar 8!

Menyusun bentuk-bentuk saling bertumpukan menunjukkan bentuk tersebut seolah berada di muka dan di belakang bidang datar. Coba lihat gambar 9!

Jika kalian lihat bentuk yang ukurannya semakin kecil seolah jaraknya jauh dari bidang datar, dan bentuk yang ukurannya semakin besar terlihat semakin dekat dengan bidang datar atau bahkan berada di depan bidang datar, sehingga dengan begitu akan



Gambar 10 | Bentuk Ukuran

mempunyai nilai prespektif karena adanya hubungan antara letak pola-pola atau bentuk-bentuk fisik secara berkelompok yang satu dengan yang lainnya.

Nilai-nilai ruang dapat ditunjukkan, misalnya: Meletakkan bentuk fisik yang satu berkesan nampak dibalik yang lain dan dengan perubahan bentuk semakin mengecil.

Cobalah kalian buat suatu gambar ruang maya berupa susunan garis atau susunan bidang dengan menggunakan pensil namun tanpa menggunakan alat bantu (pengaris, jangka dan lainnya)

Kerjakan pada selembar kertas A4, jangan lupa diberi nama dan kelas,



Gambar 11 | Perubahan Semakin Mengecil



Gambar 12 | Bentuk Bertumpukan

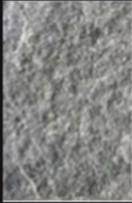





# TEKSTUR

Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni pasti memiliki permukaan. Setiap permukaan tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak dan sebagainya. Itulah tang dimaksud dengan tekstur.

Dengan demikian, tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan.

Pada umumnya orang menyebut tekstur itu dihubungkan dengan sifat permukaan yang kasar. Padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun merupakan tekstur dimana nilai, sifat, atau ciri khas permukaan kasar-halus, kasar-licin, keras-lunak, bermotif-polos, cemerlang-suram, dan lain-lain semuanya adalah tekstur.

Gambar 13a | Tekstur alami

	
Tekstur hasil pahatan batu	tekstur hasil penyusunan kain sutera
	
Tekstur hasil guratan benda tajam pada kayu.	Tekstur hasil remasan kertas yang di tengangkan lagi
	
Tekstur hasil penyusunan manik-manik.	Tekstur kumpulan batu-batu kerikil.

## Tekstur Nyata

Tekstur nyata ialah nilai raba suatu permukaan bila diraba secara fisik betul-betul terasa beda sifatnya. Seperti: goni, ampas, batu, kayu dan sebagainya.

tekstur nyata ada 3 macam yaitu:

1. Tekstur alami terjadi begitu saja tanpa disengaja, contoh: kayu, batu.
2. Tekstur buatan manusia, yang terjadi karena disengaja, contoh tembok, lantai, lukisan, patung dan sebagainya.
3. Tekstur terjadi karena alat mekanik, seperti goresan gergaji, tekstur hasil pahatan dan tekstur hasil ampas kasar.

## Tekstur Semu

Tekstur semu ialah nilai raba suatu permukaan bila kita raba secara fisik tidak terasa perbedaannya, sedangkan bila dilihat mata tampak perbedaan gelap terang dan perbedaan tinggi rendahnya permukaan. Artinya tekstur yang terlihat kasar jika diraba ternyata bisa halus (mata dapat tertipu). Bentukkan tersebut dibuat dengan menggunakan variasi berbagai unsur seperti: garis, warna, bidang/ruang.



Gambar 13b | Ornamen pada batu granit



Gambar 14 | Kain Batik



# WARNA

Penggunaan warna sangat luas, tidak terbatas pada seni lukis saja, juga seni kriya, arsitektur, dekorasi, patung, grafis, desain, bahkan pada segala benda pakai, besar pengaruhnya terhadap kehidupan dan kesenangan manusia.

Warna dibagi menjadi 3 dimensi; hue, value dan intensity/chroma.

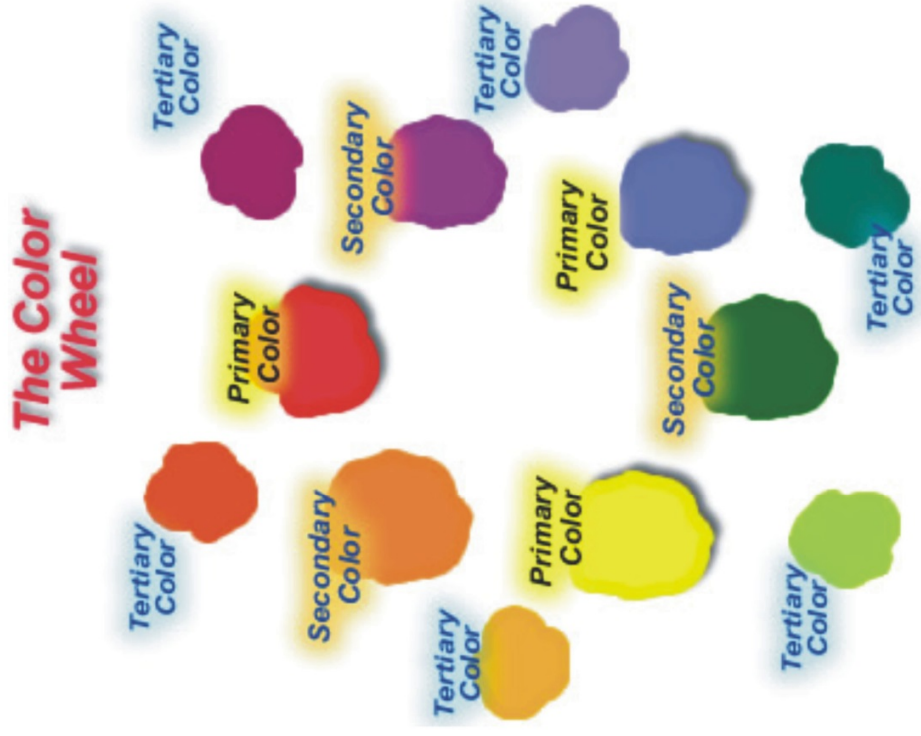
## HUE

Hue adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya. contohnya perbedaan biru dan hijau merupakan perbedaan dalam Hue. Apabila hijau berubah menjadi kebiru-biruan maka dapat dikatakan telah berubah Hue-nya.

### Pengertian Warna:

Warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata.

Warna menurut ilmu bahan adalah berupa zat warna/pigment.



# WARNA

Penggunaan warna sangat luas, tidak terbatas pada seni lukis saja, juga seni kriya, arsitektur, dekorasi, patung, grafis, desain, bahkan pada segala benda pakai, besar pengaruhnya terhadap kehidupan dan kesenangan manusia.

Warna dibagi menjadi 3 dimensi; hue, value dan intensity/ chroma.

## HUE

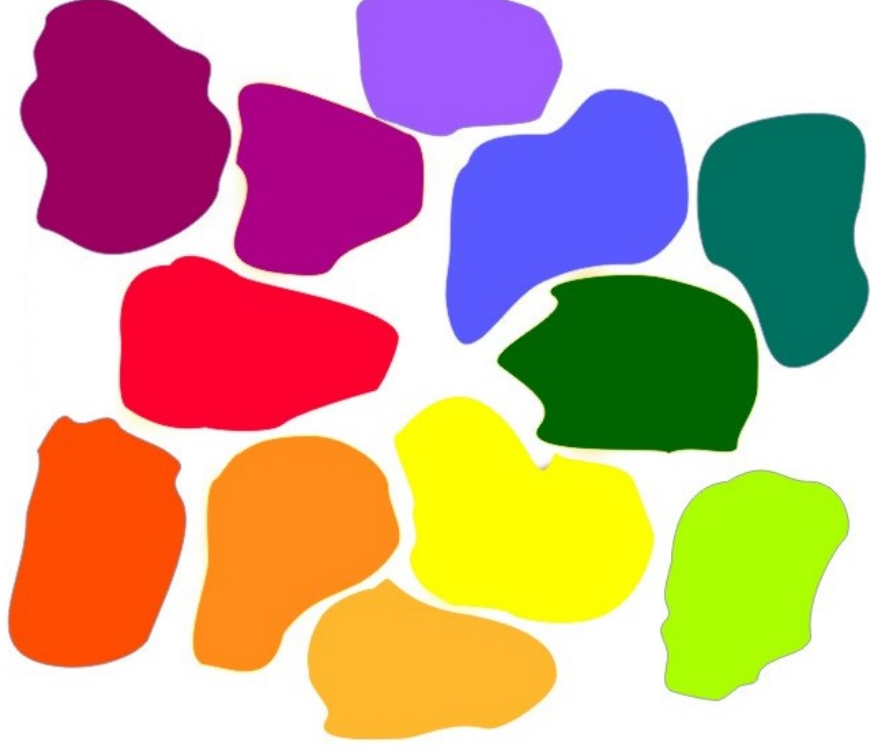
Hue adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya. contohnya perbedaan biru dan hijau merupakan perbedaan dalam Hue. Apabila hijau berubah menjadi kebiru-biruan maka dapat dikatakan telah berubah Hue-nya.

### Pengertian Warna:

Warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata.

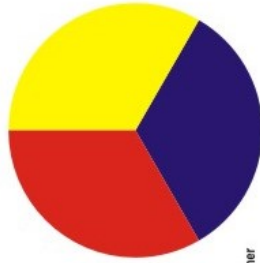
Warna menurut ilmu bahan adalah berupa zat warna/pigment.

## The Colors



**Warna primer**, atau disebut warna pertama, atau warna pokok . Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama-nama warna primer tersebut adalah biru, merah dan kuning.

# WARNA PRIMER



Gambar 16 | Lingkaran warna primer

Gambar 16 | warna primer



# WARNA SEKUNDER

**Warna sekunder**, atau disebut warna kedua adalah warna dari hasil pencampuran dua warna primer.

Nama-nama warna sekunder adalah sebagai berikut:

1. **Jingga/orange**, yakni warna hasil pencampuran antara warna **merah** dan **kuning**.
2. **Ungu/violet** yakni hasil pencampuran warna **merah** dan **biru**.
3. **Hijau**, yakni hasil pencampuran warna **kuning** dan **biru**.

Gambar 17 | warna sekunder

WARNA PRIMER		WARNA PRIMER		WARNA SEKUNDER
merah (red)	+	biru (blue)	=	ungu (purple)
kuning (yellow)	+	merah (red)	=	jingga (orange)
biru (blue)	+	kuning (yellow)	=	hijau (green)

Rumus untuk memperoleh warna sekunder dari warna pokok atau primer adalah perbandingan 1 : 1 adalah sebagai berikut:

1. **merah** + 1 **kuning** = **orange/jingga**
1. **kuning** + 1 **biru** = **hijau**
1. **biru** + 1 **merah** = **unggu/violet**

# WARNA INTERMEDIATE

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna intermediate adalah sebagai berikut:

1. **Kuning hijau** yaitu warna yang ada di antara kuning dan hijau.
2. **Kuning jingga** yaitu warna yang ada di antara kuning dan jingga.
3. **Merah jingga** yaitu warna yang ada di antara merah dan jingga.
4. **Merah ungu** yaitu warna yang ada di antara merah dan ungu.
5. **Biru violet** yaitu warna yang ada di antara biru dan violet.
6. **Biru hijau** yaitu warna yang ada di antara biru dan hijau.

Gambar 18 | warna intermediate

Primary	+	Secondary	=	Intermediate
YELLOW	+	ORANGE	=	BELLOW ORANGE
BLUE	+	GREEN	=	BLUE GREEN

Tiga warna primer dan tiga warna sekunder tersebut sering disebut 6 warna standar.

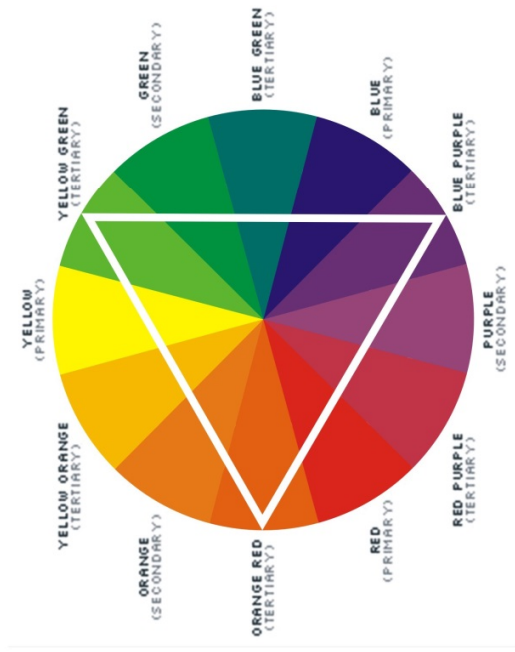
Six standard colours (enam warna standar) dan warna intermediate tersebut disusun ke dalam bentuk lingkaran, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar teori warna.

Lihat gambar halaman 19!

# WARNA TERSIER

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama warna tersier adalah sebagai berikut.

1. Coklat Kuning (CK) yaitu pencampuran warna jingga dan hijau
2. Coklat Merah (CM) yaitu pencampuran warna jingga dan ungu
3. Coklat Biru (CB) yaitu pencampuran warna hijau dan ungu.



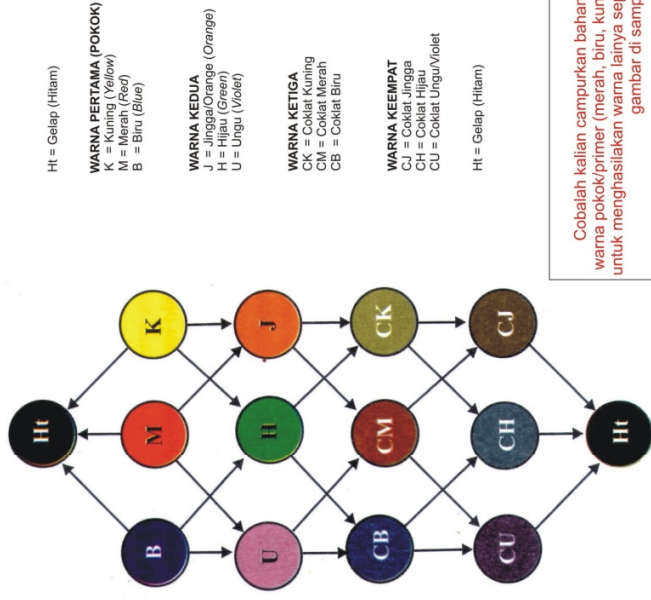
Gambar 19 |  
Warna tersier

# WARNA KUARTER

Warna kuartier atau warna keempat yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuartier adalah sebagai berikut.

1. Coklat jingga adalah hasil pencampuran kuning tersier dan merah tersier.
2. Coklat hijau adalah hasil pencampuran biru tersier dan kuning tersier.
3. Coklat ungu adalah hasil pencampuran merah tersier dan biru tersier.

## PERCOBAAN PERCAMPURAN WARNA BAHAN CAT WARNA POKOK (YRB) (YELLOW, RED, BLUE)



Ht = Gelap (Hilam)

**WARNA PERTAMA (POKOK)**  
K = Kuning (Yellow)  
M = Merah (Red)  
B = Biru (Blue)

**WARNA KEDUA**  
J = Jingga/Orange (Orange)  
H = Hijau (Green)  
U = Ungu (Violet)

**WARNA KETIGA**  
CK = Coklat Kuning  
CM = Coklat Merah  
CB = Coklat Biru

**WARNA KEEMPAT**  
CJ = Coklat Jingga  
CH = Coklat Hijau  
CU = Coklat Ungu/Violet

Ht = Gelap (Hilam)

Cobalah kalian campurkan bahan cat warna pokok/primer (merah, biru, kuning) untuk menghasilkan warna lainnya seperti gambar di samping!

Gambar 20 | Warna Kuartier



Pembahasan jenis-jenis warna didasarkan pada teori tiga warna primer, tiga warna sekunder, dan enam warna intermediate. Kedua belas warna ini kemudian disusun dalam satu lingkaran. Lingkaran berisi dua belas warna ini jika dibelah menjadi dua bagian akan memperlihatkan setengah bagian yang tergolong warna panas dan setengah bagian warna dingin.



secara terperinci pembagian warna menjadi daerah panas dan dingin dalam lingkaran adalah sebagai berikut

merah, jingga, dan kuning digolongkan sebagai warna panas, kesannya panas, efeknya juga panas

terlalu banyak warna panas akan terkesan merangsang dan menjengit,

warna panas memberi kesan semangat, kuat, dan aktif

warna panas terasa mendekat dengan kita dan terasa menambah ukuran

hijau akan menjadi hangat panas apabila berdekatan ke arah kuning-kuningan dan ungu akan menjadi hangat apabila berdekatan ke arah ungu kemerah-merahan

warna panas berkomplemen dengan warna dingin, sehingga sifatnya kontras atau bertentangan

biru, ungu, dan hijau digolongkan sebagai warna dingin, efeknya juga dingin

terlalu banyak warna dingin akan terkesan sedih dan melankoli.

warna dingin memberi kesan tenang, kalem dan pasif

warna dingin terasa menjauh dari kita dan terasa memperkecil ukuran

# KESELARASAN WARNA

Warna selaras adalah kombinasi warna yang menyenangkan untuk suatu penggunaan, walaupun benda yang dipakainya berlainan. Dengan adanya keselarasan warna tersebut maka keseluruhan desain mempunyai kesatuan harmonis, atau saling memiliki satu sama lain.

**Warna analog** merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat. Misal : warna merah akan serasi dengan warna jingga, dan jingga akan terlihat harmonis dengan warna kuning. Begitu juga jika kalian akan memadukan warna kuning dengan hijau, atau biru kalian padukan dengan ungu, dan ungu kalian kombinasikan dengan violet.

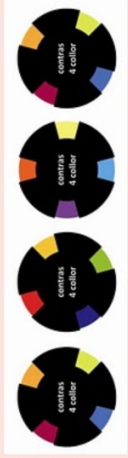
Contoh warna analog dapat kalian lihat pada gambar 21.



Gambar 21 |  
Warna Analogus

**Warna kontras** adalah warna-warna yang dalam lingkaran warna letaknya berhadapan.

Contoh warna kontras dapat kalian lihat pada gambar 22.



Isilah pokok warna komplemen ter ada 3 pokok yaitu:

Hijau X Merah

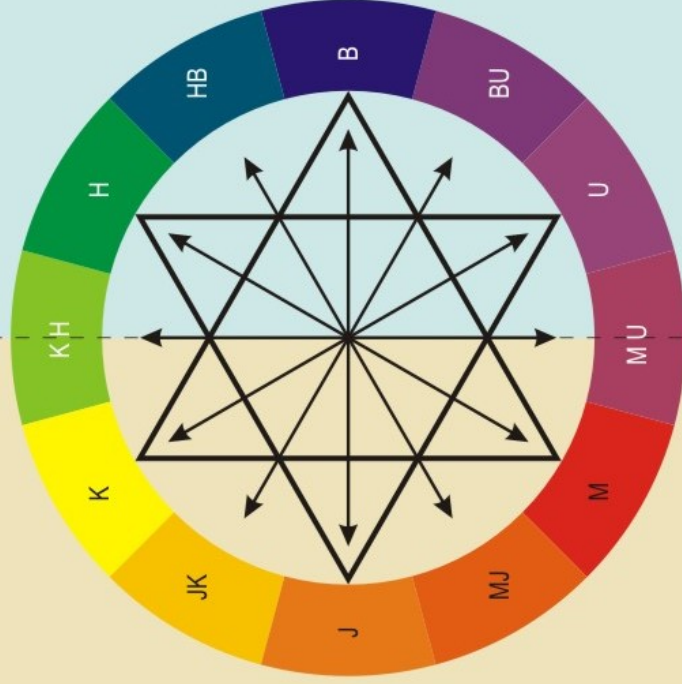
Kuning X Ungu

Orange X Biru

Gambar 22 |  
Warna Kontras

Diantara warna-warna kontras tersebut tidak ada yang memiliki hubungan kekeluargaan sama sekali. Biasanya warna-warna kontras memiliki intensitas yang maksimal. Dan karena memiliki intensitas yang tinggi itu, maka dalam suatu susunan selalu ingin menonjolkan diri. Masing-masing warna kontras berdiri kukuh dalam intensitasnya.

DAERAH WARNA  
PANAS



DAERAH  
WARNA  
DINGIN

Gambar 21 |  
Lingkaran Warna Panas  
dan Warna Dingin

# KESELARASAN WARNA

Warna selaras adalah kombinasi warna yang menyenangkan untuk suatu kegunaan, walaupun benda yang dipakainya berlainan. Dengan adanya keselarasan warna tersebut maka keseluruhan desain mempunyai kesatuan harmonis, atau saling memiliki satu sama lain.

**Warna analog** merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat. Misal : warna merah akan serasi dengan warna jingga, dan jingga akan terlihat harmonis dengan warna kuning. Begitu juga jika kalian akan memadukan warna kuning dengan hijau, atau biru kalian padukan dengan ungu, dan ungu kalian kombinasikan dengan violet.

Contoh warna analog dapat kalian lihat pada gambar 21.

**Warna monokromatis** adalah paduan sebuah warna dengan warna turunannya. Yang dimaksud warna turunan adalah warna yang lebih muda (penambahan putih). Dalam roda warna, panduan ini berada dalam 1 kolom warna, ke arah atas atau ke arah bawah.



Gambar warna monokromatis

**Warna kontras** adalah warna-warna yang dalam lingkaran warna letaknya berhadapan.

Contoh warna kontras dapat kalian lihat pada gambar 22.

Diantara warna-warna kontras tersebut tidak ada yang memiliki hubungan kekeluargaan sama sekali. Biasanya warna-warna kontras memiliki intensitas yang maksimal. Dan karena memiliki intensitas yang tinggi itu, maka dalam suatu susunan selalu ingin menonjolkan diri. Masing-masing warna kontras berdiri kukuh dalam intensitasnya.



Gambar 22 |  
Warna Kontras



## Mengunci Warna (*keyed colours*)

Kombinasi dari berbagai warna dikatakan "terkunci" apabila tiap-tiap warna mempunyai sesuatu yang sama dengan tiap-tiap warna yang lain.

Cara mengunci warna adalah sebagai berikut:

Menetralisasi yaitu dengan

memberi batas, goresan atau tulisan berwarna netral (hitam, abu-abu atau putih) pada warna kontras. Lihat gambar 24!

Mencampur semua warna yang kalian gunakan dengan satu warna saja, sehingga warna itu mempunyai kesamaan. Misalnya dari semua warna yang digunakan (kuning, biru, merah) diberi warna putih.

Mengglasir atau memberi cadar.

Misalnya mengglasir dengan warna cair, memberi cadar berupa kain strimin, menyemprotnya/memercikinya dengan warna lain, dan cara-cara lain.

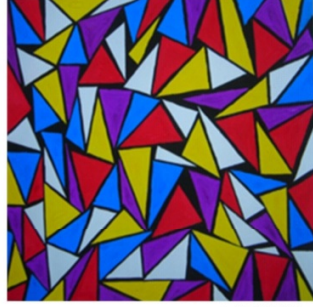
Pengasaran/ menggunakan tekstur nyata (kasar).

Pengabu-abuan, yaitu mengunci warna-warna kontras dengan cara mencampur semua warna yang digunakan dengan warna abu-abu atau hitam.

## MENYATUKAN WARNA-WARNA KONTRAS



Gambar 23 |  
Warna Primer  
& Sekunder  
Dikunci  
dengan  
Warna Cair



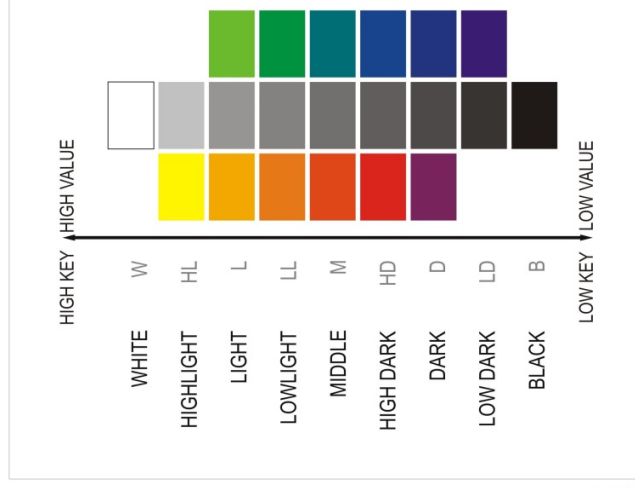
Gambar 24 |  
Warna Primer  
& Sekunder  
Diklat dengan  
Warna  
Netral (Hitam)

Value adalah dimensi mengenai

derajat tentang gelap terang atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah lightness atau kecerahan warna.

Value adalah alat untuk mengukur derajat kecerahan suatu warna, yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala value atau tingkatan value: tint, tone, shade.

## VALUE



Gambar 25 |  
High Value dan  
Low Value

## Mengunci Warna (*keyed colours*)

Kombinasi dari berbagai warna dikatakan "terkunci" apabila tiap-tiap warna mempunyai sesuatu yang sama dengan tiap-tiap warna yang lain.

Cara mengunci warna adalah sebagai berikut:

**Menetralisasi** yaitu dengan memberi batas goresan atau tulisan berwarna netral (hijau, abu-abu atau putih) pada warna kontras. Lihat gambar 24!

**Mencampur** semua warna yang kalian gunakan dengan satu warna saja, sehingga warna itu mempunyai kesamaan. Misalnya dari semua warna yang digunakan (kuning, biru, merah) diberi warna putih.

**Mengglasir** atau memberi cadar. Misalnya mengglasir dengan warna cair, memberi cadar berupa kain strimin, menyempurnakannya dengan warna lain, dan cara-cara lain.

**Pengasaran/ menggunakan** tekstur nyata (kasar).

**Pengabu-abuan**, yaitu mengunci warna-warna kontras dengan cara mencampur semua warna yang digunakan dengan warna abu-abu atau hitam.

## MENYATUKAN WARNA-WARNA KONTRAS



Gambar 23 |  
Warna Primer  
& Sekunder  
Dikunci  
dengan  
Warna Cair



Gambar 24 |  
Warna Primer  
& Sekunder  
Diklat dengan  
Warna  
Netral (Hitam)

26

Value adalah dimensi mengenai

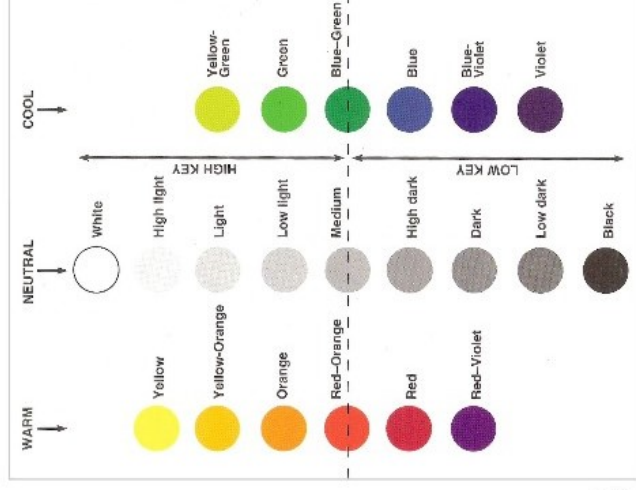
derajat tentang gelap terang atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah *lightness* atau *kecerahan* warna.

Pengertian lain value:

Value disebut juga sebagai suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu objek.

Value adalah alat untuk mengukur derajat kecerahan suatu warna, yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala value atau tingkatan value: tint, tone, shade.

# VALUE



Gambar 25 |  
High Value dan  
Low Value

27

Gambar 25 (hal. 27) menunjukkan bahwa warna value berubah berangsur-angsur dari paling terang di puncak dan paling gelap di bawah.

## Bagaimana mengubah value

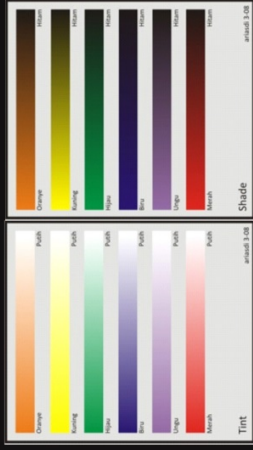
Value dapat diubah dengan menambah putih sehingga menjadi lebih terang disebut **high value**. Value diubah dengan menambah hitam, sehingga warna menjadi lebih gelap disebut **low value**.

## Tint dan shade

Value yang lebih terang daripada normal disebut **tint**, sedangkan yang lebih gelap disebut **shade**.

## Efek dari berbagai value

Suatu warna akan terlihat lebih tua jika kita hadapkan pada warna putih, sedangkan akan terlihat lebih pucat jika kita hadapkan pada warna hitam.



Gambar 26 | Tint dan Shade Berbagai Warna



Gambar 27 | Tint dan Shade Satu Warna

# CARA MENGUBAH VALUE KE DALAM WARNA-WARNA BAHAN/PIGMENT

Kalian dapat memperlerang warna dengan cara sebagai berikut:

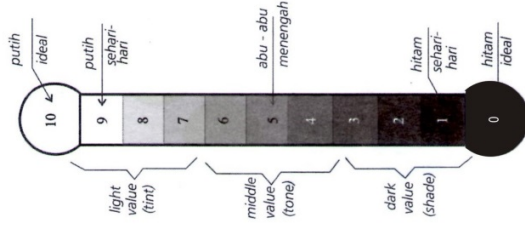
1. Menambah pigmen putih, untuk teknik cat poster/plakat dan juga cat minyak.
2. Menambah air, untuk teknik cat air (*water color*).

Sedangkan untuk menggelap warna kalian dapat melakukannya dengan cara sebagai berikut:

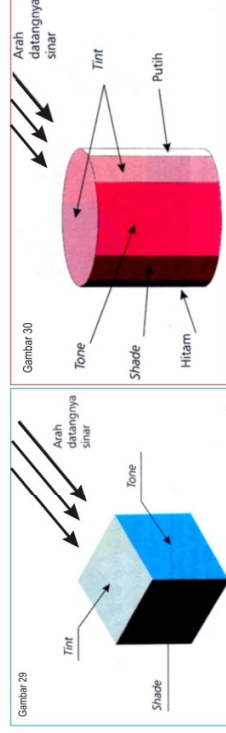
1. Menambah pigmen hitam, untuk teknik cat poster/plakat, dan juga cat minyak.
2. Menambah pigmen warnanya sendiri, atau boleh ditambah pigmen hitam dengan presentase/jumlah yang sangat sedikit, untuk teknik cat air.

Gambar 28 | Cara Mengubah Value Warna dengan Pigmen Cat Poster atau Cat Minyak

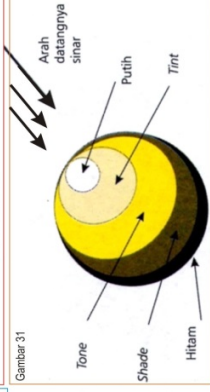
putih	putih	high light
1/4 biru + 3/4 putih	1/4 hue + 3/4 putih	light
1/2 biru + 1/2 putih	1/2 hue + 1/2 putih	low light
3/4 biru + 1/4 putih	3/4 hue + 1/4 putih	middle
3/4 biru + 1/4 hitam	3/4 hue + 1/4 hitam	high dark
1/2 biru + 1/2 hitam	1/2 hue + 1/2 hitam	dark
1/4 biru + 3/4 hitam	1/4 hue + 3/4 hitam	low dark
hitam	hitam	



Angka-angka 1/4, 1/2 dan 3/4 bukan merupakan angka perbandingan untuk mencampur warna yang sebenarnya, tapi hanya merupakan angka untuk memberikan gambaran tentang perbedaan tingkat warna.



Gambar 29



Gambar 30

Gambar 29 - 30 - 31 | Objek Kubus Objek Silinder Objek Spharis (bola)





Gambar 32 dan 33 | Cat poster/plakat dengan teknik blok (blok/warna rata dalam)

# MACAM-MACAM TEKNIK CAT POSTER (PLAKAT)

## Teknik block atau dekoratif

(Teknik ini menggunakan blok-blok warna rata dalam).

Pewarnaan pada objek menggunakan tingkat tint, tone, dan shade. Tint kalinan gunakan untuk warna yang paling terang (terkena sinar langsung), dengan cara mencampur pigmen warna objek tersebut dengan pigmen putih.

Tone digunakan untuk bagian warna objek itu sendiri (yang tidak terkena sinar langsung).

dapat menggunakan pigmen warna objek itu sendiri atau juga dapat dengan mencampur warna objek dengan warna abu-abu (putih + hitam).

Sedangkan Shade kalinan gunakan untuk mewarnai bagian objek yang terkena bayangan (tidak terkena sinar secara langsung). Shade dapat kalinan peroleh dengan mencampurkan pigmen warna objek itu dengan pigmen hitam. Contoh karya dengan teknik block dapat kalinan lihat pada gambar 32 dan 33 di atas.

## Teknik baur (blur)

Blur artinya kabut atau kabur. Blurred 'mengaburkan'. Teknik baur (blur) ini dapat kalinan lakukan dengan cara menggosreskan langsung pigmen warna objek yang akan digambar.

Teknik kerja: 1. Gosreskan pigmen putih pada bagian yang terang (terkena sinar langsung) dalam keadaan cat masih basah dan kalinan baurkan dengan goresan warna objek tersebut, dan kemudian warna bauran ini kalinan giring ke arah bagian yang paling terang dengan terus menambah pigmen putih.



Gambar 34 | Cat poster/plakat dengan teknik blur

2. Pada bagian tertentu untuk menimbulkan efek kilauan, dapat dengan menggosreskan pigmen putih murni.

3. Dalam keadaan masih basah, kalinan gosreskan pigmen hitam (sedikit saja, jika terlalu banyak hasilnya akan merusak) dan baurkan dengan warna objek tersebut. Kemudian digiring ke arah bagian yang gelap (tidak terkena sinar) dengan cara terus menambah pigmen hitam.

4. Langkah terakhir untuk bagian yang sangat gelap (untuk benda melengkung) kalinan gosreskan pigmen hitam.

## Teknik drybrush (goresan kering)

Teknik drybrush ini pada dasarnya sama dengan teknik baur, tetapi dilakukan dalam keadaan cat kering.

Untuk menggunakan teknik drybrush, kalinan memerlukan kuas berbulu kasar/kaku.

Gradasi warna pada teknik ini tidak perlu dibaurkan, tetapi dengan cara ditumpangkan pada pigmen lain yang diperoleh adalah objek dengan karakter kuat, tajam, keras, berat. Contohnya dapat kalinan lihat pada gambar 35 di samping ini.



Gambar 35 | Cat poster/plakat dengan teknik drybrush

*Teknik cat air tidak perlu menggunakan pigmen putih, namun jika permukaan kertas berwarna abu-abu gunakan pigmen putih untuk menghasilkan kilau cahaya terhadap objek.*

## MACAM - MACAM TEKNIK CAT AIR

### Teknik berulang tumpang / tumpuk

Teknik cat air dengan berulang tumpang/tumpuk untuk benda yang kubistis dapat kalian lakukan sebagai berikut:

1. Menyiapkan cat yang sangat cair dengan pilihan warna sesuai warna objek. Mulailah mengecat seluruh objek secara tipis dan rata. Tunggu hingga cat mengering.
2. Setelah kering ulangi lagi mengecat dengan cat yang sama pada bagian tone dan shade dengan meningkatkan bagian tint. Tunggu hingga cat mengering.
3. Setelah kering, ulangi lagi pada bagian shade dengan cat yang sama atau bisa sedikit ditambah pigmen yang sama agar lebih tebal/gelap.

Gambar 36 dan 37 Cat Air dengan Teknik Berulang / Tumpuk



32

### Teknik baur (blur)

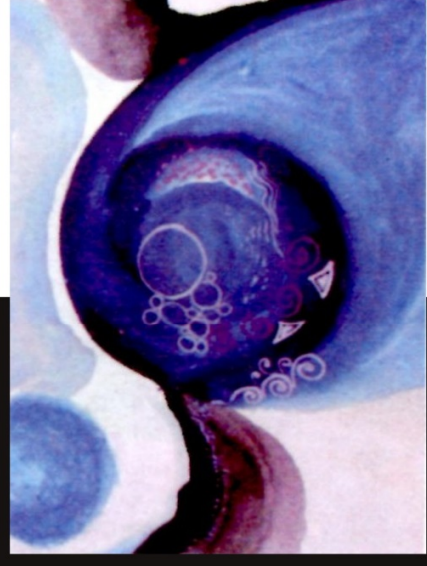
Untuk membuat karya dengan menggunakan teknik baur (blur), langkah-langkah yang dapat kalian lakukan antara lain:

1. Menyiapkan cat air yang agak kental sesuai warna objek. Mulailah dengan menggoreskan cat tersebut pada bagian tone.
2. Kemudian giring cat tersebut ke bagian tint dengan semakin ditambah air jernih. Jika cairan cat terlalu banyak dapat kalian hisap menggunakan kuas bersih dan kering.
3. Setelah giringan cat sampai pada bagian tint, harus ada bagian putih keras yang ditinggalkan sebagai bagian kilauan.
4. Selanjutnya, cat yang masih ada pada bagian tone tadi, kalian giring ke arah bagian shade dengan terus menambah pigmen warna objek itu sendiri.

Gambar 38 Cat Air dengan Teknik Blur (Baur)



Gambar 39 Cat Air dengan Teknik Blur (Baur)



Catatan:  
Jika kalian mengecat dengan cat air secara baur pada dasarnya hanya menambah air untuk bagian tint, menambah pigmen sesuai warna objeknya pada bagian shade, dan menghisap dengan kuas bersih jika cat berlebih.

33



*Teknik cat air tidak perlu menggunakan pigmen putih, namun jika permukaan kertas berwarna abu-abu gunakan pigmen putih untuk menghasilkan kilau cahaya terhadap objek.*

## MACAM - MACAM TEKNIK CAT AIR

### Teknik berulang tumpang / tumpuk

Teknik cat air dengan berulang tumpang/tumpuk untuk benda yang kubistis dapat kalian lakukan sebagai berikut:

1. Menyiapkan cat yang sangat cair dengan pilihan warna sesuai warna objek. Mulailah mengecat seluruh objek secara tipis dan rata. Tunggu hingga cat mengering.
2. Setelah kering ulang lagi mengecat dengan cat yang sama pada bagian tone dan shade, dengan meninggalkan bagian tint. Tunggu hingga cat mengering.
3. Setelah kering, ulang lagi pada bagian shade dengan cat yang sama atau bisa sedikit ditambah pigmen yang sama agar lebih tebal/gelap.

Dengan demikian, untuk bagian tint dapat kalian cat satu kali (1x), bagian tone tumpuk dua kali (2x), dan bagian shade tumpuk tiga kali (3x).

Gambar 36 dan 37] Cat Air dengan Teknik Berulang / Tumpuk



### Teknik baur (blur)

Untuk membuat karya dengan menggunakan teknik baur (blur), langkah-langkah yang dapat kalian lakukan antara lain:

1. Menyiapkan cat air yang agak kental sesuai warna objek. Mulailah dengan menggoreskan cat tersebut pada bagian tone.
2. Kemudian giring cat tersebut sebagian tint dengan semakan ditambah air jernih. Jika cairan cat terlalu banyak dapat kalian hisap menggunakan kuas bersih dan kering.



### Teknik aquarel (transparan)

Teknik aquarel atau transparan adalah cara melukis dengan menggunakan bahan cat air dengan sapuan warna yang tipis sehingga hasilnya tembus pandang (transparan). Biasanya cat air digunakan dengan kuas lancip dan air yang berlebih. Cat air dengan campuran air berlebih menghasilkan warna yang terang dan segar. Warna ini dihasilkan oleh cahaya yang mampu menembus lapisan cat yang transparan.

Warna putih biasanya dihasilkan dari bagian-bagian yang tidak diberi lapisan cat. Sangat jarang lukisan yang sengaja memberikan lapisan putih dari cat air.

Cat air terkenal karena butuh kesabaran yang tinggi dan tidak berbau, mudah dibersihkan, dan mudah kering.



# INTENSITY / CHROMA

**Intensity/chroma** berfungsi untuk mengubah karakter warna. Intensity/chroma dapat disebut juga sebagai dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Tingkat chroma adalah urutan perubahan hue dari intensitas tertinggi (maksimum) pada warna pelangi murni ke intensitas terendah (minimum) pada warna yang jenuh. Jenuh dalam hal ini memiliki arti warna tersebut sudah tidak memiliki identitas lagi, yakni 'warna kelabu' yang dapat

disamakan dengan abu-abu netral hasil pencampuran hitam dan putih.

Untuk menurunkan intensitas suatu warna tidak ada cara lain,

kecuali dengan cara pencampuran warna komplementernya ke dalam warna yang bersangkutan. Semakin banyak tercampur dengan warna komplementernya, suatu warna akan semakin redup. Warna redup berbeda dengan warna gelap/tua, di mana warna gelap/tua terjadi dari hue murni dicampur dengan warna hitam

(dimensi value), sedangkan warna redup (dimensi chroma) terjadi karena tercampur dengan warna komplementernya sehingga menjadi suram atau kusam. Warna gelap/tua tidak redup karena intensitas warnanya masih tetap tinggi.

# LATIHANI

**Persiapan:** Sediakan kertas folio bergaris 2 halaman dan alat tulis!

**Cara mengerjakan:**

- Tulislah nama, kelas dan tanggal mengerjakan di bagian kanan atas kertas!
- Bacalah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan teliti!
- Jawablah setiap pertanyaan pada lembar jawaban yang sudah kalian siapkan dengan menggunakan pena!

1. Sebutkan dan jelaskan 4 macam garis!
2. Sebutkan dan jelaskan 2 garis positif dan 2 garis negatif yang ada di sekitarmu dan jelaskan masing-masing garis tersebut!
3. Bagaimana membuat tekstur nyata dan tekstur semu?
4. Jelaskan dan sebutkan asal warna sekunder, intermedian, dan tersier!
5. Sebutkan warna panas dan warna dingin!

## Kegiatan Belajar 1.b

# PRINSIP DESAIN 2D

# HARMONY

Gambar 40 |  
Perpaduan antara Bidang Warna dan Harmony



Harmony dapat diartikan sebagai keselarasan, keserasian, kesesuaian, kecocokan dan kerukunan. Harmony adalah suatu kombinasi dari unit-unit yang memiliki kemiripan dalam satu atau beberapa hal. Kemiripan dalam hal ini berarti tidak memiliki keberaturan pengulangan yang ketat, tetapi tetap mengesankan keteraturan.

Harmony dapat kalian capai dengan cara mengadakan perubahan-pengubahan dekat (transisi) satu atau beberapa unsur rupa. Yang dimaksud dengan pengubahan dekat (transisi) yaitu perubahan bentuk atau warna yang berlangsung secara perlahan dan beruntun, seperti yang terlihat pada gambar 41.



Gambar 41 |  
Perpaduan Antara Bidang Warna Primer dan Harmony

**Mengulang-ulang** bentuk raut yang berbeda tersebut sehingga tercipta suatu irama yang menyelaraskan kontras raut.

Namun, cara ini dapat melahirkan susunan yang repetisi (berulang sama). contohnya dapat kalian lihat pada gambar 40, susunan balok tingkat pertama cenderung sama dengan susunan balok pada tingkat ketiga.

Pada gambar tersebut terlihat perubahan bentuk segitiga perlahan-lahan diubah menjadi persegi, persegi yang perlahan-lahan menjadi lingkaran dan juga pada segitiga yang mengalami perubahan warna membentuk gradasi warna.

Suatu susunan repetisi total jika salah satu unsurnya kalian ubah secara dekat (transisi) akan diperoleh susunan harmoni. Jadi, susunan harmoni banyak macamnya yang dapat diperoleh dengan berbagai kemungkinan perubahan unsur rupa, yakni satu unsur, beberapa unsur, atau semua unsur rupa pembentuknya.

Susunan pengulangan secara transisi bisa berjajar, bertumpukan, transparan, atau dekoratif. Susunan bertumpukan dan transparan menghasilkan kesan ruang maya. Susunan dekoratif mengesankan datar/pipih. Sedangkan susunan berjajar bisa berkesan datar ataupun maya, karena dimensi-dimensi ukuran, arah, warna, value, ataupun tekstur bisa juga berkesan maya.

Pemecahan masalah terhadap penyusunan bentuk raut yang tidak memiliki hubungan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut..

**Memberi jembatan** dengan interval tangga raut atau gradasi raut pada bentuk raut yang berbeda tersebut, sehingga tercipta irama dengan laras progresif raut.

Coba kalian lihat gambar 40, terdapat runtutan warna mulai dari warna hijau, biru, ungu, merah, kuning, lalu diurutkan terbalik sehingga setelah kuning kembali ke merah, ungu, biru dan hijau lagi.



# KESATUAN

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. Seluruh bagian dari semua unsur yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian yang dipisahkan. Tanpa adanya kesatuan (*unity*), suatu karya seni / desain akan terlihat cerai - berai, kacau - balau, karena karya tidak memiliki kedaidahan (tidak memiliki estetika).

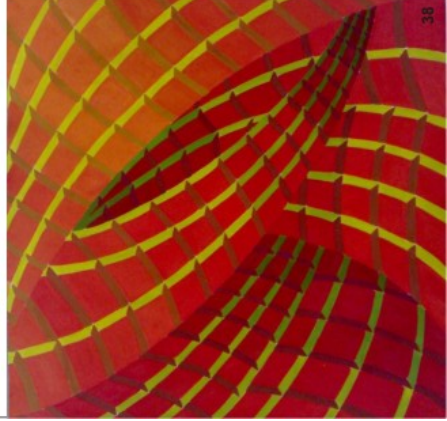
Kesatuan dapat diperoleh dari repetisi, transisi dan oposisi yaitu susunan bentuk rauf berulang dengan perubahan irama dan sehingga melahirkan irama dan pengulangan tersebut akan membentuk garis semu dengan gerak tertentu.

2. Susunan repetisi merupakan susunan dengan gerak garis semu berulang yang cenderung sejajar.

Gambar 42 | Susunan Repetisi dengan Garis Berulang



Gambar 44 | Susunan Oposisi Garis - Garis Semu



Gambar 43 | Susunan Transisi dengan Perubahan Dekat

2. Susunan transisi merupakan susunan dengan gerak semu yang berulang dengan perubahan-perubahan dekat.

3. Susunan oposisi berbentuk garis-garis semu berulang yang saling berlawanan dan saling berpotongan dengan perubahan kedudukan secara bebas ke berbagai tempat pada suatu ruang, sehingga diperoleh susunan yang kontras. Susunan dengan gerak garis semu oposisi menghasilkan koposisi yang keras, kuat, tajam dan dinamis.

# RITME

Ritme berwujud abstrak dan hanya dapat dirasakan. Ritme terjadi adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan perasaan kita terjadi adanya gerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Irama terjadi karena adanya gerak dan pengulangan yang mengajak mata untuk mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya. Pengulangan muncul disebabkan oleh hadirnya unsur secara berulang-ulang yang dilata secara teratur.

Dari penjelasan di atas dalam seni rupa ritme atau irama ialah suatu pengulangan yang terus-menerus dan teratur dari suatu unsur-unsur.

Ada 3 cara untuk memperoleh gerak ritmis yaitu melalui:

1. Pengulangan (repetisi)
  - a. Pengulangan bentuk yang sama
  - b. Pengulangan dengan bentuk yang teratur.
2. Pengulangan dengan progresi ukuran
3. Pengulangan gerak garis kontinyu



Gambar 41 | Pengulangan dengan progresi ukuran



Gambar 40 | Pengulangan dengan bentuk yang teratur.



Gambar 39 | Pengulangan dengan bentuk yang sama.



Gambar 38 | Pengulangan gerak garis kontinyu dan pengulangan dengan progresi ukuran.



Gambar 37 | Pengulangan gerak garis kontinyu

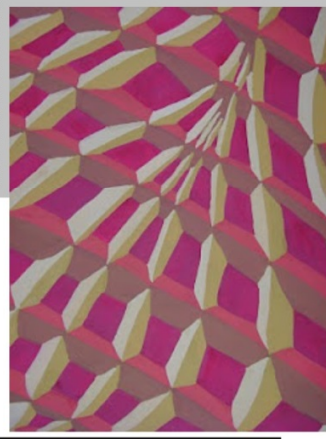
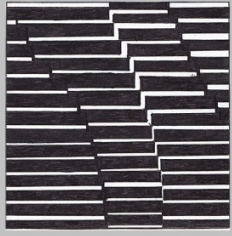
# UNITY

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. Seluruh bagian dari semua unsur yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian yang dipisahkan. Tanpa adanya kesatuan (*unity*), suatu karya seni / desain akan terlihat cerai - berai, kacau -balau, karena karya tidak memiliki keidahan (tidak memiliki estetika).

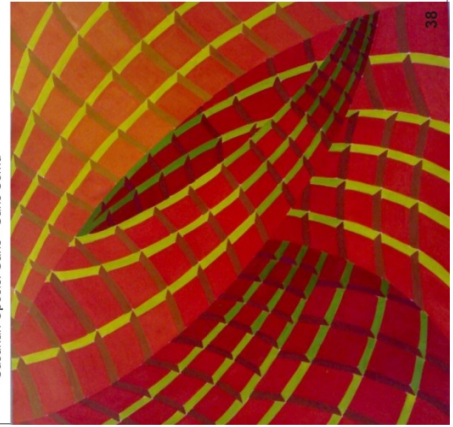
Kesatuan dapat diperoleh dari repetisi, transisi dan oposisi yaitu susunan bentuk raut berulang dengan perubahan kedudukan sehingga melahirkan irama dan pengulangan tersebut akan membentuk garis semu dengan gerak tertentu.

2. Susunan repetisi merupakan susunan dengan gerak garis semu berulang yang cenderung sejajar.

Gambar 42 |  
Susunan Repetisi dengan Garis Berulang



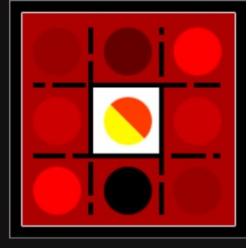
Gambar 44 |  
Susunan Oposisi Garis - Garis Semu



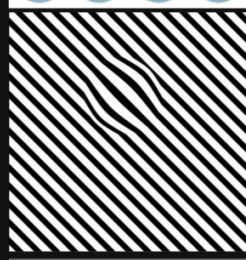
2. Susunan transisi merupakan susunan dengan gerak semu yang berulang dengan perubahan-perubahan dekat.

3. Susunan oposisi berbentuk garis-garis semu berulang yang saling bertentangan dan saling berpotongan dengan perubahan kedudukan secara bebas ke berbagai tempat pada suatu ruang, sehingga diperoleh susunan yang kontras. Susunan dengan gerak garis semu oposisi menghasilkan komposisi yang keras, kuat, tajam dan dinamis.

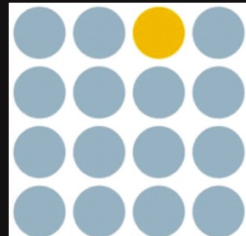
Gambar 43 |  
Susunan Transisi dengan Perubahan Dekat



Gambar 45 |  
kontras dengan bertentangan tajam



Gambar 46 |  
beda diantara yang umum

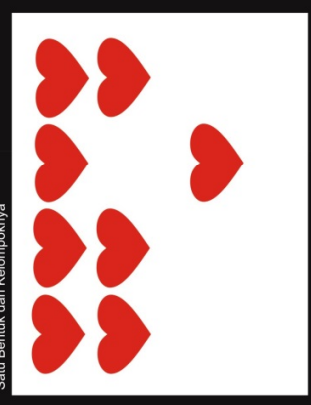


Gambar 47 |  
kuning diantara biru

# CENTRE of INTEREST

*Centre of Interest* dapat kita artikan sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian (*Centre of Interest*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada karya seni atau desain, agar diperoleh karya seni atau desain yang artistik atau memiliki nilai seni.

Gambar 48 |  
Pengasingan dengan Mengelompokkan Satu Bentuk dari Kelompoknya



*Centre of Interest* digunakan sebagai daya tarik yang menjadikan karya itu menarik dan menjadi pusat perhatian. Karena bersifat unggul, istimewa, unik, ganjil.

*Centre of Interest* harus mempunyai tujuan tertentu dalam sebuah karya, yaitu; untuk menarik perhatian, untuk menghilangkan kebosanan, untuk memecah kebaraturan, untuk kejutan.

Beberapa cara memperoleh *Centre of Interest*

Dengan berselisih atau tidak dapat disatukan. Misalnya, segitiga dengan lingkaran, atau warna kuning dengan ungu.

Dengan kontras pertentangan tajam, pertentangan penuh, pertentangan 180°. Misalnya, terang dan gelap, besar dan kecil, kasar dan halus, tinggi dan rendah, dan lain-lain.



# BALANCE

Balance (seimbang) dapat kalian peroleh dengan cara mengelompokkan suatu bentuk dan warna yang disusun seimbang walau berbeda warna atau bentuk, sehingga akan tercipta suatu daya perhatian yang sama pada tiap-tiap sisi dari pusat. Lihat gambar 53.

Berat yang sama diperoleh jika kalian tempatkan warna dan bentuk pada jarak yang sama dan dari titik fokus yang sama juga. Lihat gambar 51.

Sedangkan berat yang tidak sama, dapat kalian peroleh dengan menggerakkan objek yang lebih berat ke arah pusat, sedangkan yang lebih ringan kalian gerakkan menjauhi pusat, sampai diperoleh suatu keseimbangan. Lihat gambar 53.

**Gambar 49 | Seimbang Berbeda Jumlah.**

Walaupun berbeda ukuran dua segitiga kecil dapat mengimbangi satu segitiga besar.

**Gambar 50 | Seimbang Berbeda Ukuran dan Jumlah.**

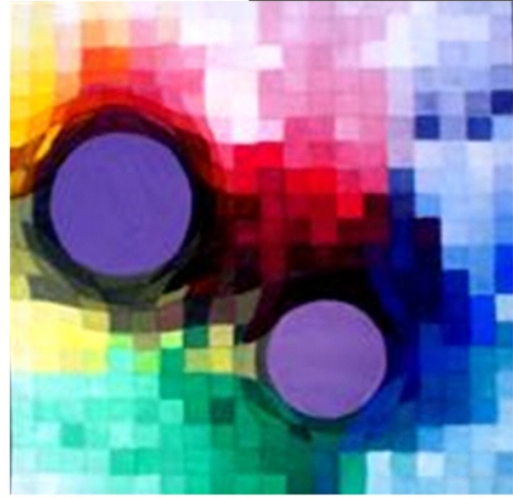
Persegi panjang lebih berat dari pada garis vertikal.

**Gambar 51 | Seimbang Sama Ukuran.**

Seimbang.

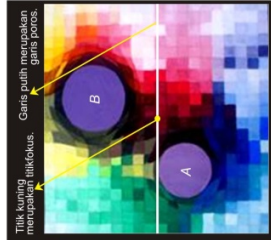
**Gambar 52 | Seimbang berbeda warna dan ukuran.**

Walaupun kuning jingga lebih lebar dari pada jingga, tapi merah jingga & jingga dapat mengimbangi.



Gambar 53 | Seimbang Berbeda Warna dan Ukuran

Coba kalian perhatikan gambar di samping, walaupun lingkaran ungu berbeda ukuran, tapi dapat dikatakan seimbang karena lingkaran B menjauhi titik fokus dan menjauhi garis poros serta dikarenakan warna background gambar dapat mengimbangi.



Gambar 53 | Seimbang Berbeda Warna dan Ukuran

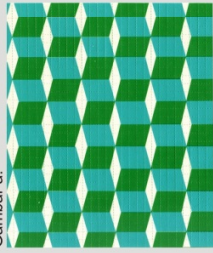
# LATIHAN II

1. Buatlah kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Kemudian jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah jawaban di lembar kerja kelompok masing-masing dan jangan lupa mencantumkan nama kelompok, nomor kelompok serta kelas!

## Soal Latihan:

1. Setelah kalian mempelajari materi prinsip desain 2D, jelaskan gambar a, b, c dan d di samping dengan persepsi masing-masing kelompok!

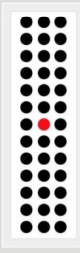
Gambar a.



Gambar b.



2. Bagaimanakah cara membuat gambar yang memiliki nilai keserasian (harmony)?



Gambar c.



Gambar d.

3. Apa yang dimaksud dengan gerak irama "repetisi", "transisi" dan "oposisi"? Carilah gambar di internet yang merupakan gambar repetisi, transisi dan oposisi, masing-masing 1 gambar!

4. Apa yang dimaksud dengan "fokus perhatian" (centre of interest)? Bagaimanakah cara kalian memperoleh fokus perhatian (centre of interest) dalam karya kalian?

5. a. Apa yang dimaksud dengan "seimbang" (balance)?

- b. Susunlah gambar e di samping agar menjadi seimbang (balance)!



Setelah selesai mengerjakan latihan II, tunjukkan hasil kerjamu kepada guru dan mintalah paraf sebagai bukti kalian telah mengerjakan latihan.

Tujuan Pembelajaran 1 Siswa dapat mengidentifikasi bahan dan alat menggambar dengan menggunakan gambar dan alat menggambar.

## Kegiatan Belajar II

# BAHAN & ALAT

## KERTAS

Kertas yang digunakan untuk menggambar atau melukis disebut kertas manila. Kertasnya agak tebal tidak seperti kertas tulis biasa. Di toko biasanya tersedia dalam bentuk lembaran maupun yang sudah dikemas dalam bentuk buku dengan berbagai ukuran.

## PENSIL

Pensil hitam yang biasa kita gunakan sehari-hari untuk menulis atau untuk menggambar. Pensil ini dibuat dari bahan arang yang dibungkus dengan batang kayu yang mudah diserut atau disisir dengan pisau untuk mendapatkan arangnya. Macam pensil hitam: HB, H dan B.

a. Pensil yang bertanda **HB** berarti tidak keras dan tidak juga lunak, warna hitamnya sedang. Jenis HB ini biasanya digunakan untuk menulis.

b. Pensil yang bertanda **H** berarti keras demikian seterusnya **2H, 3H** menunjukkan hasil goresan makin keras dan warna hitamnya pun juga tipis. dapat kalian gunakan untuk membuat garis dengan mistar atau gambar yang tipis tapi tegas.

c. Pensil yang bertanda **B**, **2B, 3B** dan seterusnya makin lunak dan warna hitamnya semakin legam. Biasanya digunakan untuk menggambar sketsa sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 54  
Pensil H-4H, HB, & B-6B



Gambar 1a



Gambar 1b Cara Menggunakan Pisau Palet

## PISAU PALET

Pisau palet adalah alat yang digunakan untuk mengaduk maupun mencampur warna cat. Di samping pisau palet juga berfungsi sebagai alat untuk menggosokkan cat di permukaan kanvas. Pisau palet ini mempunyai selang yang biasa digunakan untuk mengaduk semen sekaligus sebagai alat untuk memoleskan lukisan semen tersebut ke dinding tembok batu bata, hanya saja ukuran pisau palet sangat kecil.

Pisau palet dibuat dari bahan baja tipis serta ada juga yang dibuat dari kayu maupun plastik, dengan bentuk yang berfasa dan bermacam-macam. Ujung pisau palet yang tumpul dapat digunakan untuk membuat garis-garis pada olehan cat di kanvas yang masih basah, sehingga goresannya dapat menimbulkan bekas semacam partikel kecil berupa warna (putih). contohnya untuk membuat urat daun.



Gambar 1b



Gambar 1c



Gambar 1d

Gambar a, b, c, d adalah Pisau palet dengan bentuk yang berfasa dan bermacam-macam.

## KUAS

Sangatlah penting memiliki kuas yang berkualitas bagus. Ujung kuasnya adalah hal yang penting bagimu dan lukisanmu.

Kuas lukis haruslah diperlakukan dengan baik dan dirawat dengan benar, dan sebagai imbalannya, kuas itu akan memberikan hasil yang terbaik.

Kuas terbalik dilihat dari bentuknya yaitu berujung bundar dan rata. Kuas berujung bundar berseri 0000 hingga 24 tergantung pada jenisnya.

Kuas berukuran besar dan sedang digunakan untuk menggambar umum, sedangkan kuas berujung bundar kecil untuk gambar yang detail. Kuas berujung rata digunakan untuk menyapu warna secara luas dan merata pada gambar kanvas. Biasanya kuas ini berukuran sesuai lebarnya, dari 3 mm hingga 38 mm atau lebih besar lagi.

## Kegiatan Belajar II

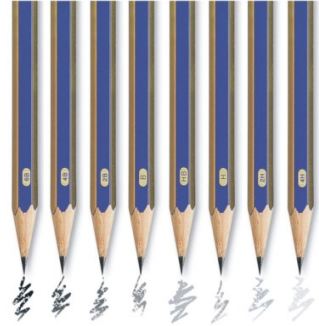
# BAHAN & ALAT

## KERTAS

Kertas yang digunakan untuk menggambar atau melukis disebut kertas manila. Kertasnya agak tebal tidak seperti kertas tulis biasa. Di toko biasanya tersedia dalam bentuk lembaran maupun yang sudah dikemas dalam bentuk buku dengan berbagai ukuran.

## PENSIL

Pensil hitam yang biasa kita gunakan sehari-hari untuk menulis atau untuk menggambar. Pensil ini dibuat dari bahan arang yang dibungkus dengan batang kayu yang mudah diserut atau disisir dengan pisau untuk mendapatkan arangnya. Macam pensil hitam; HB, H dan B.



Gambar 54 | Pensil H-4H, HB, & B-6B



Gambar 55 | Nama-Nama Kuas



Gambar 56 | Jenis-Jenis Kuas

## KUAS

Sangatlah penting memiliki kuas yang berkualitas bagus. Ujung kuasnya adalah hal yang penting bagimu dan lukisanmu.

Kuas lukis haruslah diperlakukan dengan baik dan dirawat dengan benar, dan sebagai imbalannya, kuas itu akan memberikan hasil yang terbaik.

Kuas terbaik dilihat dari bentuknya yaitu berujung bundar dan rata. Kuas berujung bundar berseri 0000 hingga 24 tergantung pada jenisnya.

Kuas berukuran besar dan sedang digunakan untuk menggambar umum, sedangkan kuas berujung bundar kecil untuk gambar yang detail. Kuas berujung rata digunakan untuk menyapukan warna secara luas dan merata pada gambar kanvas. Biasanya kuas ini berukuran sesuai lebarnya, dari 3 mm hingga 38 mm atau lebih besar lagi.





Gambar 57|Palet Cat Air

## PALET

Palet adalah tempat/wadah untuk mencampur warna cat air. Contoh palet dapat kalian lihat pada gambar di samping.

Kalian juga dapat menggunakan tempat cetakan es balok seperti gambar 58 untuk mencampur warna, namun sifatnya sama dengan palet hanya sementara dan cat tidak dapat digunakan untuk mewarnai kembali pada hari yang berbeda.



Gambar 58|  
Cetakan Es Balok

## CAT POSTER (PLAKAT)

Poster adalah salah satu jenis plakat yang diletakan di tempat umum, sehingga cat poster sering disebut juga cat plakat.

Proses pencampuran cat poster sama dengan cat air, yaitu dengan ditambah dengan air apabila terkena air.

Cat poster biasanya dijual dalam kemasan cup plastic dengan berbagai macam warna, seperti gambar 59.

Perbedaanya terdapat pada sifat warnanya, jika cat air sifatnya transparan, sementara cat poster dapat menutup warna sebelumnya.

Gambar 59|  
Cat Poster (Plakat)



## CAT AIR

Pasinya kalian tahu apa itu cat air bukan?

Cat air biasanya berbentuk pasta yang dikemas dalam tube. Pasianya terdiri dari pigmen, bahan warna yang sangat halus. Jumlah warna juga standar 12 macam warna. Bahan pengenceranya adalah air, serta cara menggunakannya dengan kuas halus.

Sebelum digunakan cat air harus dicampur dengan air untuk diencerkan terlebih dahulu, kemudian barulah disapukan menggunakan kuas ke permukaan kertas.

Mengecat dengan cat air menggunakan teknik warna transparan, artinya warna terdahulu tidak bisa ditutup

dengan warna berikutnya, sehingga teknik menggambar dengan cat air memerlukan keahlian khusus. Kalian harus telap memperhatikan sapuan kuasnya dari kiri ke kanan serta melelehnya air dari atas ke bawah.

Lebih lanjut cara menggambar dengan cat air ada dua cara, yaitu:

1. Teknik Basah, kertas terlebih dahulu diolesi dengan air sebelum diberi cat (digambar). Teknik ini menyebabkan pertemuan dua warna tidak jelas batasnya.
2. Teknik Kering, berbeda dengan teknik basah, pada teknik ini kertas tidak perlu dibasahi dengan air. Teknik ini menyebabkan adanya batas pertemuan antara dua warna.

# LATIHAN III

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini!
2. Tulislah jawaban kalian di lembar kerja dan jangan lupa mencantumkan nama dan kelas!

## Soal Latihan:

1. Sebutkan alat-alat yang digunakan untuk menggambar nirmana 2 dimensi!
2. Sebutkan bahan-bahan yang digunakan untuk menggambar nirmana 2 dimensi!
3. Sebutkan dan urutkan macam-macam pensil hitam!
4. Sebutkan masing-masing jenis kuas!

Setelah selesai mengerjakan latihan II, tunjukkan hasil kerjamu kepada guru kalian dan mintalah paraf sebagai bukti kalian telah mengerjakan latihan.

Tujuan Pembelajaran | Siswa dapat membuat gambar komposisi bidang beraturan dan tidak beraturan.

## Kegiatan Belajar III KOMPOSISI DESAIN 2D

### WARNA PRIMER

Warna pokok ( primer ) yaitu  
merah, kuning, biru

MERAH   
KUNING   
BIRU 



Gambar 60 |  
Warna Primer Bergradasi  
yang Membentuk  
Ruang 3 Dimensi

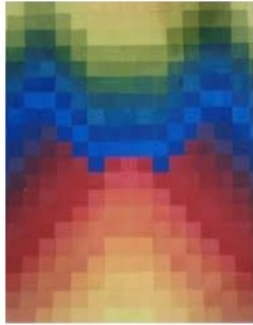
# WARNA SEKUNDER

Warna Sekunder terdiri dari:

- Jingga (orange)      merah dan kuning
- Ungu (violet)        biru dan merah
- Hijau                    kuning dan biru



Gambar 63 |  
Warna Primer dan Sekunder  
Bergradasi Warna



Gambar 62 |  
Warna Primer  
dan Sekunder  
Bergradasi Warna

Gambar 61 |  
Warna Primer dan  
Sekunder Dikatakan  
dengan Background  
Warna Netral

## SKALA PERCAMPURAN WARNA BAHAN CAT



**1. Warna Pokok/Pertama**  
(Kuning, Merah, Biru)  
Kuning (K) = Yellow  
Merah (M) = Red  
Biru (D) = Blue

**2. Warna Kedua**  
(percampuran 2 warna pertama)  
Hijau (H) = Biru + Kuning  
Jingga (J) = Kuning + Merah  
Ungu (U) = Merah + Biru

**3. Warna Ketiga**  
(percampuran 2 warna kedua)  
Coklat Kuning (CK) = Jingga + Hijau  
Coklat Merah (CM) = Jingga + Ungu  
Coklat Biru (CB) = Hijau + Ungu

**4. Warna Keempat**  
(percampuran 2 warna ketiga)  
Coklat Jingga (CJ) = Coklat Kuning + Coklat Merah  
Coklat Hijau (CH) = Coklat Kuning + Coklat Biru  
Coklat Ungu (CU) = Coklat Biru + Coklat Merah

Ht = Hitam

Gambar 64 |  
Warna Bahan Cat





Gambar 65 |



Gambar 66 |

# WARNA PANAS

dengan warna analogus merah jingga kuning  
( Gambar 65 - 68 )

Gambar 67 |



Gambar 68 |



Cara pembuatan gambar di samping kurang benar, jangan menumpuk gambar yang telah diwarnai dengan warna yang baru, namun buatlah warna baru contohnya campuran warna merah dan jingga untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk memahami cara menggambar dengan cat yang baik dan benar pelajailah halaman 39-32

Gambar 69 |  
Warna Panas dengan Persamaan Bentuk



Gambar 70 |  
Menyusun Bentuk - Bentuk dengan Seimbang dan Mengaplikasikan Warna Panas





Gambar 71 |  
Warna Dingin Ungu  
dan Hijau dengan  
Perbedaan Ukuran pada  
Bentuk Bidang, serta Gradasi Warna.

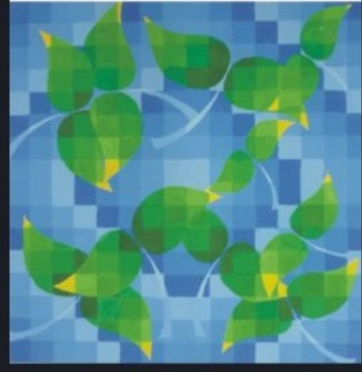


Gambar 72 |  
Warna Dingin Hijau Kuning  
dan Sedikit Aksent Biru dengan  
Perbedaan Ukuran pada Bentuk Bidang,  
serta Bergradasi Warna.

## WARNA DINGIN



Gambar 73 |  
Transisi Ukuran, Arah,  
dengan Mengaplikasikan  
Warna Dingin



Gambar 74 |  
Kesamaan Bentuk dan  
Kesimbangan dengan  
Mengaplikasikan  
Warna Dingin



Gambar 75 |  
Menyusun Bentuk-Bentuk  
Saling Bertumpukan  
dengan Mengaplikasikan  
Warna Dingin

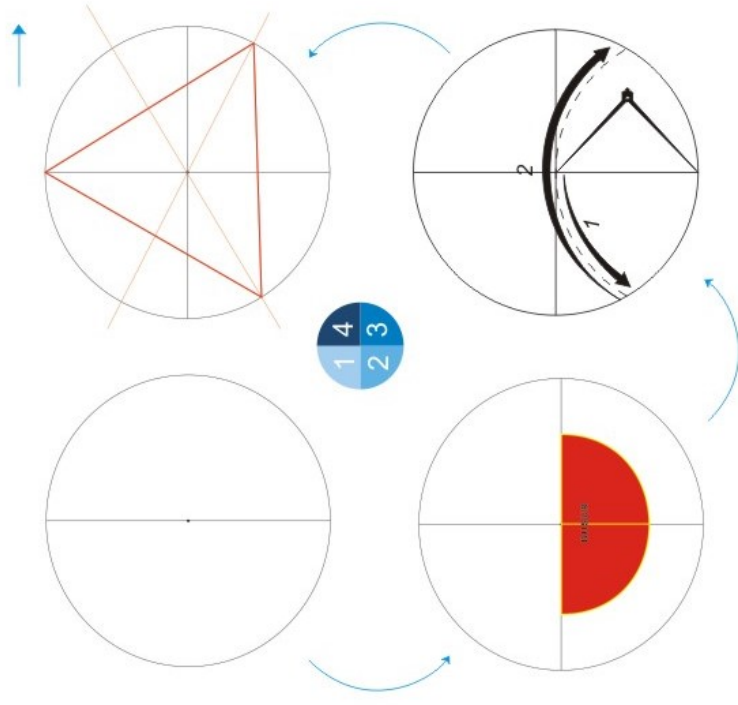


Gambar 76 |  
Menyusun Bentuk-Bentuk  
Saling Bersinggungan  
dengan Mengaplikasikan  
Warna Dingin



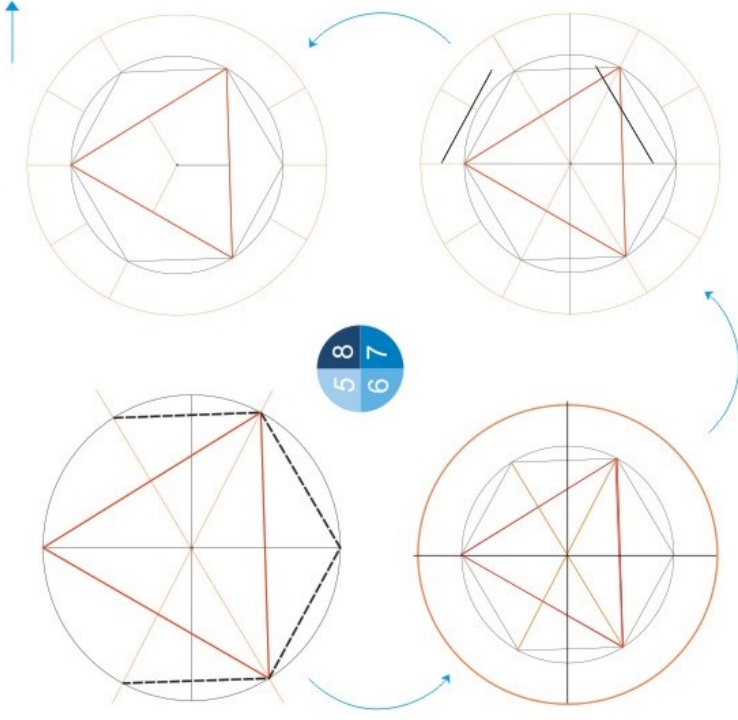
Gambar 77 |  
Menyusun Bentuk-Bentuk  
Saling Bertumpukan  
dan Bersinggungan dengan  
Mengaplikasikan Warna Dingin

## LANGKAH MEMBUAT LINGKARAN WARNA



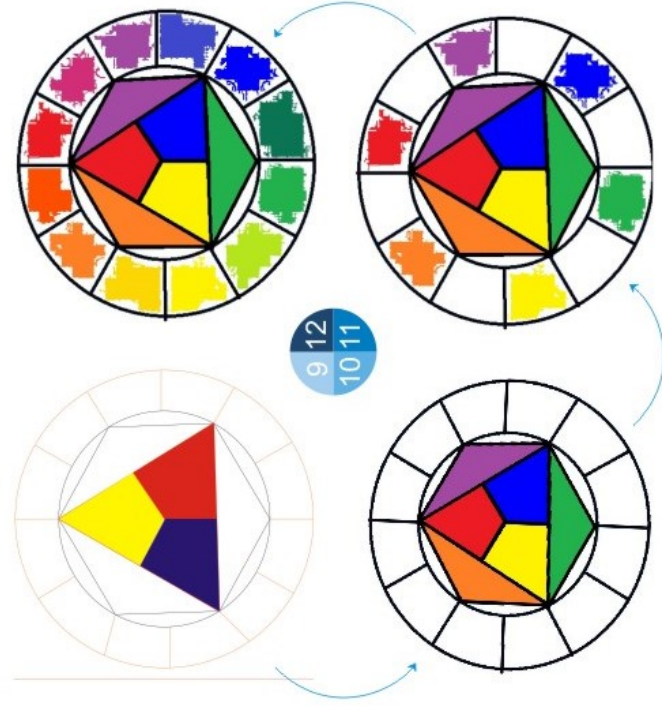
Gambar 78 | Langkah membuat lingkaran warna

## LANGKAH MEMBUAT LINGKARAN WARNA





## LANGKAH MEMBUAT LINGKARAN WARNA



Gambar 78 | Langkah membuat lingkaran warna



Gambar 79 | Tekstur Kasar dengan Menggunakan Lem PVC/FOX



Gambar 80 | Tekstur Kasar dengan Menggunakan Bahan Bekas



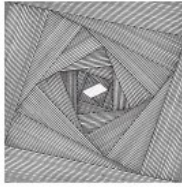
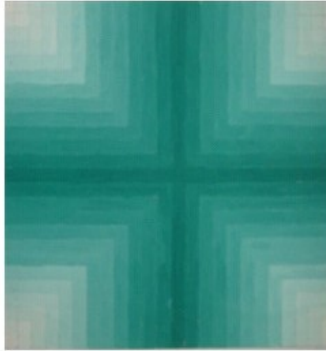
Gambar 81 | Tekstur Semu dengan Menggunakan Dedaunan



Gambar 82 | Tekstur Kasar dengan Menggunakan Dedaunan

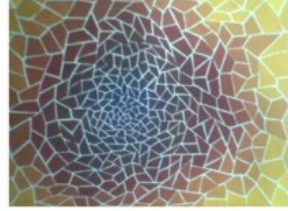
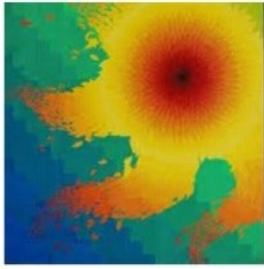
## TEKSTUR KASAR

Untuk menciptakan karya seni tekstur nyata kasar, kalian harus menggunakan bahan-bahan yang dapat membuat karya seni menjadi bertekstur kasar atau jika diraba menjadi timbul, misalnya menggunakan lem PVC, tisu, serbuk kayu, pasir dan lain-lain, hasil karyanya jika diraba terasa kasar.



## CONTOH CONTOH

(Gambar 83)



## GAMBAR





# LATIHAN IV

1. Bacalah dan kerjakan perintah pada soal latihan di bawah ini dengan baik!

2. Sebelum mengerjakan siapkanlah alat dan bahan!

- a. alat ; - pensil hitam HB  
- kuas lembut berbagai ukuran (sesuai kebutuhan)  
- palet
- b. bahan ; - cat poster atau cat air  
- lem fox  
- tisu  
- daun bertulang jelas  
- kertas A3

## Soal Latihan:

1. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna primer dan warna sekunder dan mengglasirnya dengan warna cairant!
2. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna panas dengan memadukan unsur ruang prespektifi!
3. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna dingin dengan memadukan unsur bentuk bertumpukan!
4. Buatlah gambar lingkaran warna seperti langkah-langkah (gambar 76, halaman 53) dan mewarnainya sesuai urutan!
5. Buatlah gambar tekstur nyata menggunakan tisu dan lem fox!
6. Buatlah gambar tekstur semu menggunakan dedaunan!

Setelah selesai mengerjakan latihan II, tunjukkan hasil kerjamu kepada guru kalian dan mintalah paraf sebagai bukti kalian telah mengerjakan latihan.

# EVALUASI

1. Bacalah dan kerjakan perintah pada soal latihan di bawah ini dengan baik!

2. Sebelum mengerjakan siapkanlah alat dan bahan!

- a. alat ; - pensil hitam HB, pensil warna, pena, spidol warna/hitam  
- kuas lembut berbagai ukuran (sesuai kebutuhan)  
- palet
- b. bahan ; - cat poster atau cat air  
- lem fox  
- tisu  
- kertas A3

## Soal Latihan:

1. Buatlah susunan garis positif yang di dalam karya garis kalian terdapat susunan bentuk yang berbeda dengan menggunakan alat tulis yaitu pensil dan untuk layoutnya kalian dapat menggunakan pensil warna, pena, spidol warna/hitam!
2. Buatlah susunan garis negatif dengan menggunakan gradasi warna!
3. Buatlah gambar yang memadukan unsur-unsur desain 2D yaitu garis dan tekstur nyata!
4. Buatlah gambar yang memadukan unsur-unsur desain 2D yaitu bentuk dan warna primer dan warna sekunder!
5. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna komplementer dengan memadukan garis positif!
6. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna selaras dengan memadukan garis negatif!
7. Buatlah gambar yang memiliki komposisi warna primer dan menglasirnya dengan warna cairant!
8. Buatlah gambar bidang dan warna dengan menggunakan prinsip keseimbangan (balance)!
9. Buatlah gambar tekstur semu dengan menggunakan prinsip Fokus Perhatian (Centre of Interest)!

Setelah selesai mengerjakan latihan II, tunjukkan hasil kerjamu kepada guru kalian dan mintalah paraf sebagai bukti kalian telah mengerjakan latihan.

# Glosarium

1. Dimensi : Ukuran (panjang, lebar, tinggi, luas, dan sebagainya).
2. Dominasi : Penguasaan oleh pihak yang lebih kuasa terhadap yang lebih lemah.
3. Estetika : Kepekaan terhadap seni dan kesenian.
4. Horizon : Langit bagian bawah yang berbatasan dengan permukaan bumi atau laut; langit; cakrawala.
5. Hue (ing) : Warna, corak, warna-warni.
6. Intensitas : Keadaan tingkatan atau ukuran intensitas.
7. Kontradiktif : Berlawanan atau bertentangan.
8. Limit : Batas (garis pembatas).
9. Nisbi : Hanya terlihat pasti jika dibandingkan dengan yang lain; tidak mutlak; relatif.
10. Papar : Menguralkan dengan panjang dan lebar (membentangkan).
11. Prespektif : Cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendarat sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar dan tinggi).
12. Progresif : Bertingkat-tingkat naik.
13. Semu : Tampaknya seperti asli (sebenarnya), padahal sama sekali bukan yang asli.
14. Shape (ing) : Bentuk "bangun gambaran; wujud yang ditampilkan".
15. Spesifikasi : Proses, cara, perbuatan melakukan pemilihan (perincian); pernyataan tentang hal-hal yang khusus.
16. Statis : Dalam keadaan diam (tidak bergerak, tidak berubah keadaannya).
17. Tube (ing) : Tabung: "tempat sesuatu yang bentuknya seperti bumbung".
18. Tint (ing) : Kadar warna yang telah dicampur dengan warna putih, dan hasilnya jauh lebih terang dari warna sebelumnya.
19. Tone (ing) : Selaras
20. Value (ing) : Nilai: "banyak sedikitnya isi; kadar; mutu".

# Daftar Pustaka

- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Jalsutra. Yogyakarta.
- Damaprawira, Sulasmi, 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. ITB, Bandung.
- Purnomo, Heri, 2004. *Nirmana Dwimatra*. FBS Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sriwirasto, 2010. *Mar Melukis*. PT Gramedia, Jakarta.
- Berrill, Philip, 2008. *Panduan Melukis dengan Cat Air*. PT Indeks, Jakarta.
- <http://www.4.bp.blogspot.com> diakses 20 Mei 2012.
- <http://www.warlock1291.deviantart.com/art/nirmana-datar.com> diakses 23 Mei 2012.
- <http://www.assattari.worepress.com> diakses 30 Mei 2012.

# **Lampiran 4**

Absen dan Karya

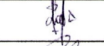

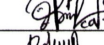
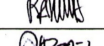

Siswa

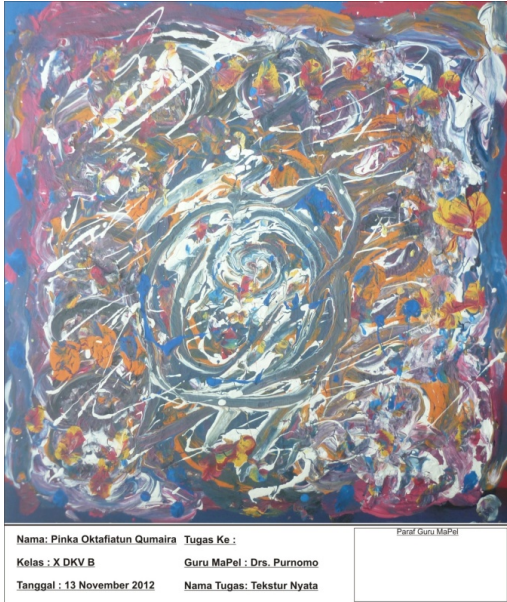


**DAFTAR HADIR SISWA  
SEMESTER GASAL/GENAP TAHUN AJARAN 2012/2013  
SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA**

---

**ABSEN SISWA KELAS X DKV**

No	Nama Siswa	Kelas DKV	Paraf
1	Rais Naskha	A	
2	Fitria Diah Nigraheny	A	
3	Anissa Citra Nur F.	A	
4	Apriliana Wideas N.	A	
5	Devito Raditia Wibowo	A	
6	Pinka Oqtafiatun Q.	B	
7	Rahmadhani N.F.	B	
8	Citra Kreasitami	B	
9	Fahri Afrizal	B	
10	Mufid Zakaria	B	



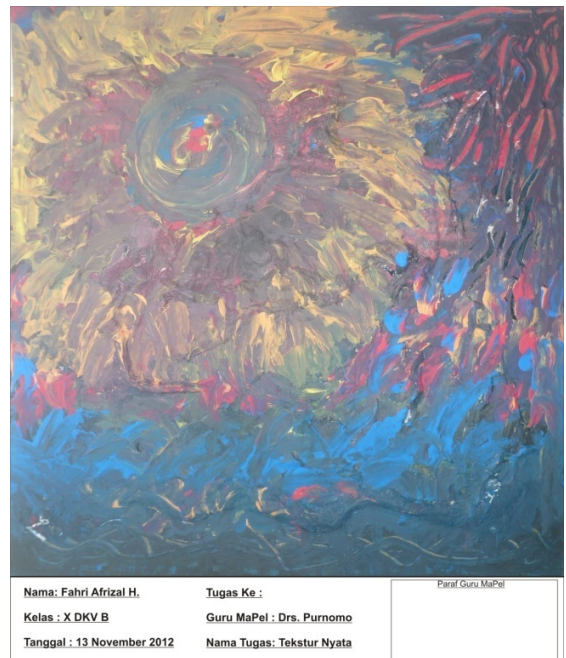
Nilai :80



Nilai : 80



Nilai : 80



Nilai : 80





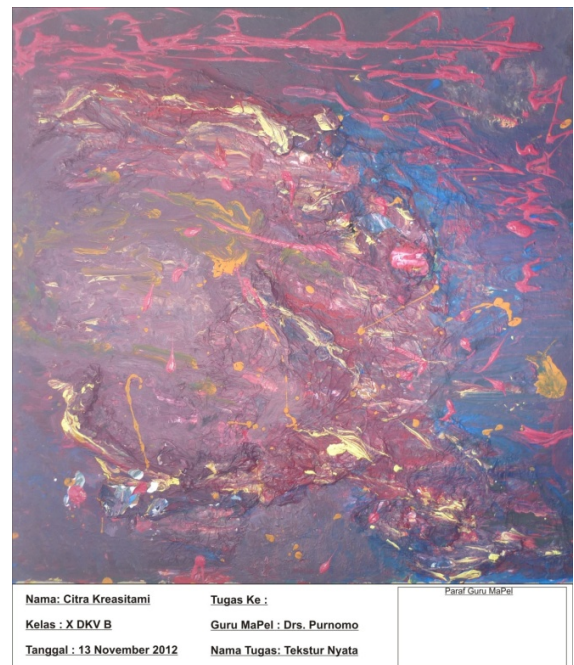
Nilai : 85



Nilai : 85



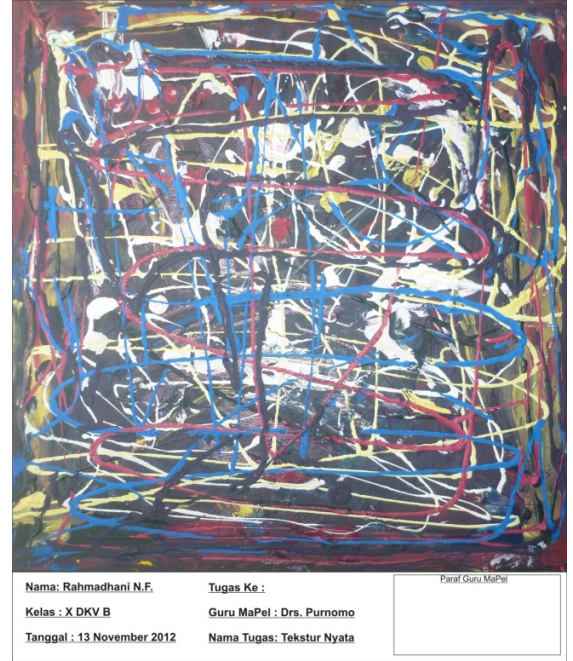
Nilai : 85



Nilai : 80



Nilai : 85



Nilai : 80

# **Lampiran 5**

Analisis Penghitungan

BAB 4

## PENILAIAN AHLI MATERI

### I. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Isi pada Tabel 6

**Langkah 1:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b>  Rumus: $X = \frac{\sum x}{N}$  Keterangan: X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\begin{aligned} \sum x &= 5 + 4 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 \\ &\quad + 3 + 4 + 4 + 3 + 5 + 4 \\ \sum x &= 61 \end{aligned}$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{61}{15}$ $X = 4,07$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 61 dan skor rata-rata 4,07.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>a. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>b. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $15 \times 5 = 75$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $15 \times 1 = 15$
<b>c. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$  Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>d. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$  Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (75 + 15)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 90$ $Mi = 45$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (75 - 15)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 60$ $SBi = 10$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 75, skor minimal ideal 15, rata-rata ideal 45 dan simpangan baku 10.	



**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 61$$

$$M_i = 45$$

$$S_{B_i} = 10$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{B_i})$ $A = 45 + (1,5 \cdot 10)$ $A = 45 + 15$ $A = 60$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{B_i})$ $B = 45 + (0,5 \cdot 10)$ $B = 45 + 5$ $B = 50$
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{B_i})$ $C = 45 - (0,5 \cdot 10)$ $C = 45 - 5$ $C = 40$	$D = M_i - S_{B_i}$ $D = 45 - 10$ $D = 35$

Nilai	Rentang Skor	Katagori
<b>A</b>	$\sum x > 60$	SB (Sangat Baik)
<b>B</b>	$50 < \sum x \leq 60$	B (Baik)
<b>C</b>	$40 < \sum x \leq 50$	C (Cukup)
<b>D</b>	$35 < \sum x \leq 40$	K (Kurang)
<b>E</b>	$\sum x \leq 35$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek isi sangat baik.		

## II. Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Bahasa dan Gambar pada Tabel 7

**Langkah 1:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 4 + 5 + 3 + 4 + 3 + 3 + 5$ $\sum x = 35$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{35}{9}$ $X = 3,9$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 35 dan skor rata-rata 3,9.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Tertinggi}$	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Terendah}$
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $9 \times 5 = 45$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $9 \times 1 = 9$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (45 + 9)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 54$ $Mi = 27$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (45 - 9)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 30$ $SBi = 5$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 45, skor minimal ideal 9, rata-rata ideal 27 dan simpangan baku 5.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 35$$

$$Mi = 27$$

$$SBi = 5$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 27 + (1,5 \cdot 5)$ $A = 27 + 7,5$ $A = 34,5$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 27 + (0,5 \cdot 5)$ $B = 27 + 2,5$ $B = 29,5$
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 27 - (0,5 \cdot 5)$ $C = 27 - 2,5$ $C = 24,5$	$D = Mi - SBi$ $D = 27 - 5$ $D = 22$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
<b>A</b>	$\sum x > 34,5$	SB (Sangat Baik)
<b>B</b>	$29,5 < \sum x \leq 34,5$	B (Baik)
<b>C</b>	$24,5 < \sum x \leq 29,5$	C (Cukup)
<b>D</b>	$22 < \sum x \leq 24,5$	K (Kurang)
<b>E</b>	$\sum x \leq 22$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek bahasa dan gambar sangat baik.		



### III. Skor Penilaian Ahli Materi pada Asek Penyajian pada Tabel 8

#### Langkah I: Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5$ $\quad \quad + 4$ $\sum x = 45$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{45}{10}$ $X = 4,50$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 45 dan skor rata-rata 4,50.	

#### Langkah 2: Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $10 \times 5 = 50$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $10 \times 1 = 10$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (50 + 10)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 60$ $Mi = 30$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (50 - 10)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 40$ $SBi = 6,7$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 50, skor minimal ideal 10, rata-rata ideal 30 dan simpangan baku 6,7.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 45$$

$$M_i = 30$$

$$SB_i = 6,7$$

$A = M_i + (1,5 \cdot SB_i)$ $A = 30 + (1,5 \cdot 6,7)$ $A = 30 + 10,05$ $A = 40,05$	$B = M_i + (0,5 \cdot SB_i)$ $B = 30 + (0,5 \cdot 6,7)$ $B = 30 + 3,35$ $B = 33,35$
$C = M_i - (0,5 \cdot SB_i)$ $C = 30 - (0,5 \cdot 6,7)$ $C = 30 - 3,35$ $C = 26,65$	$D = M_i - SB_i$ $D = 30 - 6,7$ $D = 23,3$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$\sum x > 40,05$	SB (Sangat Baik)
B	$33,35 < \sum x \leq 40,05$	B (Baik)
C	$26,65 < \sum x \leq 33,35$	C (Cukup)
D	$33,3 < \sum x \leq 26,65$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 33,3$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek penyajian sangat baik.		

**IV. Skor Penilaian Ahli Materi pada Asek Keterlaksanaan pada Tabel 9**

**Langkah 1:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$  Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5$  $\sum x = 32$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{32}{7}$ $X = 4,57$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 32 dan skor rata-rata 4,57.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Tertinggi}$	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Terendah}$
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $7 \times 5 = 35$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $7 \times 1 = 7$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (35 + 7)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 42$ $Mi = 21$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (35 - 7)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 28$ $SBi = 4,67$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 35, skor minimal ideal 7, rata-rata ideal 21 dan simpangan baku 4,67.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 32$$

$$Mi = 21$$

$$SBi = 4,67$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 21 + (1,5 \cdot 4,67)$ $A = 21 + 7,0$ $A = 28,0$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 21 + (0,5 \cdot 4,67)$ $B = 21 + 2,33$ $B = 23,33$
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 21 - (0,5 \cdot 4,67)$ $C = 21 - 2,33$ $C = 18,67$	$D = Mi - SBi$ $D = 21 - 4,67$ $D = 16,33$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
<b>A</b>	$\sum x > 28,0$	SB (Sangat Baik)
<b>B</b>	$23,33 < \sum x \leq 28,0$	B (Baik)
<b>C</b>	$18,67 < \sum x \leq 23,33$	C (Cukup)
<b>D</b>	$16,33 < \sum x \leq 18,67$	K (Kurang)
<b>E</b>	$\sum x \leq 16,33$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek keterlaksanaan sangat baik.		

## Penghitungan Aspek Isi Modul

Penghitungan nilai rata-rata ahli materi terhadap aspek materi adalah sebagai berikut:

<b>Rumus:</b>  <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <math display="block">X = \frac{\Sigma X}{N}</math> </div>	<b>Keterangan:</b>  X = Nilai rata-rata seluruh aspek ΣX = Skor rata-rata peraspek N = Jumlah aspek yang dinilai
<b>Penyelesaian:</b> langkah 1  $X = \frac{\Sigma X}{N}$  $X = \frac{4,07 + 3,90 + 4,50 + 4,57}{4}$  $X = \frac{17,04}{4}$  $X = 4,26$	langkah 2  $\frac{4,26}{5} \times 100 \%$  85,20 %
<b>Jadi nilai rata-rata isi modul adalah sebesar 85,2 persen.</b>	

## PENILAIAN AHLI MEDIA

### I. Skor Penilaian Ahli Media pada Ukuran Modul pada Tabel 10

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 5 + 5 + 5$  $\sum x = 15$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{15}{3}$  $X = 5$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 15 dan skor rata-rata 5.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $3 \times 5 = 15$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $5 \times 1 = 5$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $M_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $M_i$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SB_i = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SB_i$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $M_i = \frac{1}{2} \times (15 + 3)$  $M_i = \frac{1}{2} \times 18$  $M_i = 9$	<b>Penyelesaian:</b> $SB_i = \frac{1}{6} \times (15 - 3)$  $SB_i = \frac{1}{6} \times 12$  $SB_i = 2$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 15, skor minimal ideal 3, rata-rata ideal 9 dan simpangan baku 2.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 15$$

$$M_i = 9$$

$$S_{B_i} = 2$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{B_i})$ $A = 9 + (1,5 \cdot 2)$ $A = 9 + 3$ $A = 12$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{B_i})$ $B = 9 + (0,5 \cdot 2)$ $B = 9 + 1$ $B = 10$	<table> <tr> <th>Nilai</th><th>Rentang Skor</th><th>Kategori</th></tr> <tr> <td>A</td><td><math>\sum x &gt; 12</math></td><td>SB (Sangat Baik)</td></tr> <tr> <td>B</td><td><math>10 &lt; \sum x \leq 12</math></td><td>B (Baik)</td></tr> <tr> <td>C</td><td><math>8 &lt; \sum x \leq 10</math></td><td>C (Cukup)</td></tr> <tr> <td>D</td><td><math>7 &lt; \sum x \leq 8</math></td><td>K (Kurang)</td></tr> <tr> <td>E</td><td><math>\sum x \leq 7</math></td><td>SK (Sangat Kurang)</td></tr> </table>	Nilai	Rentang Skor	Kategori	A	$\sum x > 12$	SB (Sangat Baik)	B	$10 < \sum x \leq 12$	B (Baik)	C	$8 < \sum x \leq 10$	C (Cukup)	D	$7 < \sum x \leq 8$	K (Kurang)	E	$\sum x \leq 7$	SK (Sangat Kurang)
Nilai	Rentang Skor	Kategori																		
A	$\sum x > 12$	SB (Sangat Baik)																		
B	$10 < \sum x \leq 12$	B (Baik)																		
C	$8 < \sum x \leq 10$	C (Cukup)																		
D	$7 < \sum x \leq 8$	K (Kurang)																		
E	$\sum x \leq 7$	SK (Sangat Kurang)																		
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{B_i})$ $C = 9 - (0,5 \cdot 2)$ $C = 9 - 1$ $C = 8$	$D = M_i - S_{B_i}$ $D = 9 - 2$ $D = 7$	<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli media pada aspek ukuran modul sangat baik.																		

## II. Skor Penilaian Ahli Media pada Desain Kulit Modul pada Tabel 11

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$  Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 4$ $\quad \quad + 4$ $\sum x = 44$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{44}{10}$  $X = 4,40$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 44 dan skor rata-rata 4,40.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus
--	---------------------------------------

N x Nilai Tertinggi	N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $10 \times 5 = 50$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $10 \times 1 = 10$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
Penyelesaian: $Mi = \frac{1}{2} \times (50 + 10)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 60$ $Mi = 30$	Penyelesaian: $SBi = \frac{1}{6} \times (50 - 10)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 40$ $SBi = 6,7$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 50, skor minimal ideal 10, rata-rata ideal 30 dan simpangan baku 6,7.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 44$$

$$Mi = 30$$

$$SBi = 6,7$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 30 + (1,5 \cdot 6,7)$ $A = 30 + 10,05$ $A = 40,05$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 30 + (0,5 \cdot 6,7)$ $B = 30 + 3,35$ $B = 33,35$
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 30 - (0,5 \cdot 6,7)$ $C = 30 - 3,35$ $C = 26,65$	$D = Mi - SBi$ $D = 30 - 6,7$ $D = 23,3$

Nilai	Rentang Skor	Katagori
A	$\sum x > 40,05$	SB (Sangat Baik)
B	$33,35 < \sum x \leq 40,05$	B (Baik)
C	$26,65 < \sum x \leq 33,35$	C (Cukup)
D	$23,3 < \sum x \leq 26,65$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 23,3$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli media pada aspek desain kulit modul/cover sangat baik.		

### III. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Penyajian pada Tabel 12

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 5 + 5 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4$ $\quad + 5 + 5 + 5$ $\sum x = 57$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{57}{12}$ $X = 4,75$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 57 dan skor rata-rata 4,75.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $12 \times 5 = 60$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $12 \times 1 = 12$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (60 + 12)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 72$ $Mi = 36$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (60 - 12)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 48$ $SBi = 8$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 60, skor minimal ideal 12, rata-rata ideal 36 dan simpangan baku 8.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 57$$



$$M_i = 36$$

$$S_{Bi} = 8$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{Bi})$ $A = 36 + (1,5 \cdot 8)$ $A = 36 + 12$ $A = 48$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{Bi})$ $B = 36 + (0,5 \cdot 8)$ $B = 36 + 4$ $B = 40$
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{Bi})$ $C = 36 - (0,5 \cdot 8)$ $C = 36 - 4$ $C = 32$	$D = M_i - S_{Bi}$ $D = 36 - 8$ $D = 28$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$\sum x > 48$	SB (Sangat Baik)
B	$40 < \sum x \leq 48$	B (Baik)
C	$32 < \sum x \leq 40$	C (Cukup)
D	$28 < \sum x \leq 32$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 28$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli media pada aspek penyajian sangat baik.		

#### IV. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Kegrafisan pada Tabel 13

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$  Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 5$  $\sum x = 36$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{36}{8}$ $X = 4,50$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 36 dan skor rata-rata 4,50.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus
--	---------------------------------------

N x Nilai Tertinggi	N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $8 \times 5 = 40$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $8 \times 1 = 8$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (40 + 8)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 48$ $Mi = 24$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (40 - 8)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 32$ $SBi = 5,33$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 40, skor minimal ideal 8, rata-rata ideal 24 dan simpangan baku 5,33.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 36$$

$$Mi = 24$$

$$SBi = 5,33$$

<b>A</b> = $Mi + (1,5 \cdot SBi)$ <b>A</b> = $24 + (1,5 \cdot 5,33)$ <b>A</b> = $24 + 7,99$ <b>A</b> = 31,99	<b>B</b> = $Mi + (0,5 \cdot SBi)$ <b>B</b> = $24 + (0,5 \cdot 5,33)$ <b>B</b> = $24 + 2,67$ <b>B</b> = 26,67	<b>Nilai</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>Katagori</b>
		<b>A</b>	$\sum x > 31,99$	SB (Sangat Baik)
		<b>B</b>	$26,67 < \sum x \leq 31,99$	B (Baik)
		<b>C</b>	$21,33 < \sum x \leq 26,67$	C (Cukup)
		<b>D</b>	$18,67 < \sum x \leq 21,33$	K (Kurang)
		<b>E</b>	$\sum x \leq 18,67$	SK (Sangat Kurang)
<b>C</b> = $Mi - (0,5 \cdot SBi)$ <b>C</b> = $24 - (0,5 \cdot 5,33)$ <b>C</b> = $24 - 2,67$ <b>C</b> = 21,33	<b>D</b> = $Mi - SBi$ <b>D</b> = $24 - 5,33$ <b>D</b> = 18,67	<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli media pada aspek keterlaksanaan sangat baik.		

## V. Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Ilustrasi pada Tabel 14

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 5 + 5 + 4$  $\sum x = 18$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{18}{4}$ $X = 4,50$
<b>Kesimpulan :</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 18 dan skor rata-rata 4,50.	

**Langkah 2: Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif**

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $4 \times 5 = 20$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $4 \times 1 = 4$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (20 + 4)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 24$ $Mi = 12$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (20 - 4)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 16$ $SBi = 2,67$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 20, skor minimal ideal 4, rata-rata ideal 12 dan simpangan baku 2,67.	

**Langkah 3: Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif**

$$\sum x = 18$$

$$M_i = 12$$

$$S_{Bi} = 2,67$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{Bi})$ $A = 12 + (1,5 \cdot 2,67)$ $A = 12 + 4,0$ $A = 16,0$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{Bi})$ $B = 12 + (0,5 \cdot 2,67)$ $B = 12 + 1,3$ $B = 13,3$	<table> <tr> <th>Nilai</th><th>Rentang Skor</th><th>Kategori</th></tr> <tr> <td>A</td><td><math>\sum x &gt; 16,0</math></td><td>SB (Sangat Baik)</td></tr> <tr> <td>B</td><td><math>13,3 &lt; \sum x \leq 16,0</math></td><td>B (Baik)</td></tr> <tr> <td>C</td><td><math>10,7 &lt; \sum x \leq 13,3</math></td><td>C (Cukup)</td></tr> <tr> <td>D</td><td><math>9,33 &lt; \sum x \leq 10,7</math></td><td>K (Kurang)</td></tr> <tr> <td>E</td><td><math>\sum x \leq 9,33</math></td><td>SK (Sangat Kurang)</td></tr> </table>	Nilai	Rentang Skor	Kategori	A	$\sum x > 16,0$	SB (Sangat Baik)	B	$13,3 < \sum x \leq 16,0$	B (Baik)	C	$10,7 < \sum x \leq 13,3$	C (Cukup)	D	$9,33 < \sum x \leq 10,7$	K (Kurang)	E	$\sum x \leq 9,33$	SK (Sangat Kurang)
Nilai	Rentang Skor	Kategori																		
A	$\sum x > 16,0$	SB (Sangat Baik)																		
B	$13,3 < \sum x \leq 16,0$	B (Baik)																		
C	$10,7 < \sum x \leq 13,3$	C (Cukup)																		
D	$9,33 < \sum x \leq 10,7$	K (Kurang)																		
E	$\sum x \leq 9,33$	SK (Sangat Kurang)																		
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{Bi})$ $C = 12 - (0,5 \cdot 2,67)$ $C = 12 - 1,3$ $C = 10,7$	$D = M_i - S_{Bi}$ $D = 12 - 2,67$ $D = 9,33$	<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek ilustrasi sangat baik.																		

### Penghitungan Aspek Desain Modul

Penghitungan nilai rata-rata ahli media terhadap aspek media adalah sebagai berikut:

<b>Rumus:</b> $X = \frac{\sum X}{N}$	<b>Keterangan:</b> $X$ = Nilai rata-rata seluruh aspek $\sum X$ = Skor rata-rata peraspek $N$ = Jumlah aspek yang dinilai
<b>Penyelesaian:</b> langkah 1 $X = \frac{\sum X}{N}$ $X = \frac{5,00 + 4,40 + 4,75 + 4,50 + 4,50}{5}$ $X = \frac{23,15}{5}$ $X = 4,63$	langkah 2 $\frac{4,63}{5} \times 100 \%$ 92,6 %
<b>Jadi nilai rata-rata desain modul adalah sebesar 92,6 persen.</b>	

### PENILAIAN AHLI MATERI

#### I. Skor Penilaian Ahli Materi pada Keterbaruan Modul pada Tabel 15

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 4 + 4 + 5$  $\sum x = 21$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{21}{5}$ $X = 4,20$
<b>Kesimpulan :</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 21 dan skor rata-rata 4,20.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $5 \times 5 = 25$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $5 \times 1 = 5$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (25 + 5)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 30$ $Mi = 15$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (25 - 5)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 20$ $SBi = 3,33$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 25, skor minimal ideal 5, rata-rata ideal 15 dan simpangan baku 3,33.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 21$$

$$M_i = 15$$

$$S_{Bi} = 3,33$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{Bi})$ $A = 15 + (1,5 \cdot 3,33)$ $A = 15 + 4,99$ $A = 19,99$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{Bi})$ $B = 15 + (0,5 \cdot 3,33)$ $B = 15 + 1,66$ $B = 16,66$
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{Bi})$ $C = 15 - (0,5 \cdot 3,33)$ $C = 15 - 1,66$ $C = 13,34$	$D = M_i - S_{Bi}$ $D = 15 - 3,33$ $D = 11,67$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$\sum x > 19,99$	SB (Sangat Baik)
B	$16,66 < \sum x \leq 19,99$	B (Baik)
C	$13,34 < \sum x \leq 16,66$	C (Cukup)
D	$11,67 < \sum x \leq 13,34$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 11,67$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek keterbaruan isi modul sangat baik.		

## II. Skor Penilaian Ahli Materi pada Pemecahan Masalah dalam Isi Modul pada Tabel 16

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$  Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 4 + 3 + 5 + 5$  $\sum x = 25$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{25}{6}$ $X = 4,17$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 25 dan skor rata-rata 4,17.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

c. Skor maksimal ideal	d. Skor minimal ideal
------------------------	-----------------------

Rumus N x Nilai Tertinggi	Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $6 \times 5 = 30$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $6 \times 1 = 6$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (30 + 6)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 36$ $Mi = 18$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (30 - 6)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 24$ $SBi = 4$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 30, skor minimal ideal 6, rata-rata ideal 18 dan simpangan baku 4.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 25$$

$$Mi = 18$$

$$SBi = 4$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 18 + (1,5 \cdot 4)$ $A = 18 + 6,1$ $A = 27,0$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 18 + (0,5 \cdot 4)$ $B = 18 + 2,0$ $B = 20,0$
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 18 - (0,5 \cdot 4)$ $C = 18 - 2,0$ $C = 16,0$	$D = Mi - SBi$ $D = 18 - 4$ $D = 14$

Nilai	Rentang Skor	Katagori
A	$\sum x > 27,0$	SB (Sangat Baik)
B	$20,0 < \sum x \leq 27,0$	B (Baik)
C	$16,0 < \sum x \leq 20,0$	C (Cukup)
D	$14 < \sum x \leq 16,0$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 14$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Penilaian ahli materi pada aspek pemecahan masalah dalam isi modul baik.		

### III. Skor Penilaian Ahli Materi pada Keterperincian Isi Modul pada Tabel 17

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 3 + 4 + 5 + 4$  $\sum x = 34$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{34}{9}$  $X = 3,78$
<b>Kesimpulan :</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 34 dan skor rata-rata 3,78.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $9 \times 5 = 45$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $9 \times 1 = 9$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (45 + 9)$  $Mi = \frac{1}{2} \times 54$  $Mi = 27$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (45 - 9)$  $SBi = \frac{1}{6} \times 36$  $SBi = 6$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 45, skor minimal ideal 9, rata-rata ideal 27 dan simpangan baku 6.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif



$$\sum x = 34$$

$$M_i = 27$$

$$SB_i = 6$$

$A = M_i + (1,5 \cdot SB_i)$ $A = 27 + (1,5 \cdot 6)$ $A = 27 + 9,0$ $A = 36,0$	$B = M_i + (0,5 \cdot SB_i)$ $B = 27 + (0,5 \cdot 6)$ $B = 27 + 3,0$ $B = 30,0$
$C = M_i - (0,5 \cdot SB_i)$ $C = 27 - (0,5 \cdot 6)$ $C = 27 - 3,0$ $C = 24,0$	$D = M_i - SB_i$ $D = 27 - 6$ $D = 21$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$\sum x > 36,0$	SB (Sangat Baik)
B	$30,0 < \sum x \leq 36,0$	B (Baik)
C	$24,0 < \sum x \leq 30,0$	C (Cukup)
D	$21 < \sum x \leq 24,0$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 21$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian ahli materi pada aspek keterperincian isi modul baik.		

### Penghitungan Aspek Kreativitas Modul

Penghitungan nilai rata-rata ahli materi terhadap aspek kreativitas modul adalah sebagai berikut:

<b>Rumus:</b> $X = \frac{\sum X}{N}$	<b>Keterangan:</b> $X$ = Nilai rata-rata seluruh aspek $\sum X$ = Skor rata-rata peraspek $N$ = Jumlah aspek yang dinilai
<b>Penyelesaian:</b> langkah 1 $X = \frac{\sum X}{N}$ $X = \frac{4,20 + 4,17 + 3,78}{3}$ $X = \frac{12,15}{3}$ $X = 4,05$	langkah 2 $\frac{4,05}{5} \times 100 \%$ $81,0 \%$
<b>Jadi nilai rata-rata kreativitas isi modul adalah sebesar 81,0 persen.</b>	

## I. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Pada Aspek Isi pada Tabel 18

### Langkah I: Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 3 + 3 + 4 + 3 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4 + 5$ $\sum x = 56$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{56}{15}$ $X = 3,73$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 56 dan skor rata-rata 3,73.	

### Langkah 2: Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $15 \times 5 = 75$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $15 \times 1 = 15$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (75 + 15)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 90$ $Mi = 45$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (75 - 15)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 60$ $SBi = 10$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 75, skor minimal ideal 15, rata-rata ideal 45 dan simpangan baku 10.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 56$$

$$M_i = 45$$

$$S_{B_i} = 10$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{B_i})$ $A = 45 + (1,5 \cdot 10)$ $A = 45 + 15,0$ $A = 60,0$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{B_i})$ $B = 45 + (0,5 \cdot 10)$ $B = 45 + 5,0$ $B = 50,0$
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{B_i})$ $C = 45 - (0,5 \cdot 10)$ $C = 45 - 5,0$ $C = 40,0$	$D = M_i - S_{B_i}$ $D = 45 - 10$ $D = 35$

Nilai	Rentang Skor	Katagori
A	$\sum x > 60,0$	SB (Sangat Baik)
B	$50,0 < \sum x \leq 60,0$	B (Baik)
C	$40,0 < \sum x \leq 50,0$	C (Cukup)
D	$35 < \sum x \leq 40,0$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 35$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian guru bidang studi pada aspek isi modul baik.		

## II. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Bahasa dan Gambar pada Tabel 19

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4$  $\sum x = 34$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{34}{9}$ $X = 3,78$
<b>Kesimpulan :</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 34 dan skor rata-rata 3,78.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Tertinggi}$	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Terendah}$
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $9 \times 5 = 45$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $9 \times 1 = 9$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (45 + 9)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 54$ $Mi = 27$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (45 - 9)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 36$ $SBi = 6$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 45, skor minimal ideal 9, rata-rata ideal 27 dan simpangan baku 6.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 34$$

$$Mi = 27$$

$$SBi = 6$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 27 + (1,5 \cdot 6)$ $A = 27 + 9,0$ $A = 36,0$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 27 + (0,5 \cdot 6)$ $B = 27 + 3,0$ $B = 30,0$
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 27 - (0,5 \cdot 6)$ $C = 27 - 3,0$ $C = 24,0$	$D = Mi - SBi$ $D = 27 - 6$ $D = 21$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
<b>A</b>	$\sum x > 36,0$	SB (Sangat Baik)
<b>B</b>	$30,0 < \sum x \leq 36,0$	B (Baik)
<b>C</b>	$24,0 < \sum x \leq 30,0$	C (Cukup)
<b>D</b>	$21 < \sum x \leq 24,0$	K (Kurang)
<b>E</b>	$\sum x \leq 21$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian guru bidang studi pada aspek bahasa dan gambar baik		

### III. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Penyajian pada Tabel 20

#### Langkah I: Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 4 + 4 + 4 + 4 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$ $\sum x = 39$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{39}{10}$ $X = 3,9$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 39 dan skor rata-rata 3,9.	

#### Langkah 2: Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $10 \times 5 = 50$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $10 \times 1 = 10$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (50 + 10)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 60$ $Mi = 30$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (50 - 10)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 40$ $SBi = 6,7$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 50, skor minimal ideal 10, rata-rata ideal 30 dan simpangan baku 6,7.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 39$$

$$M_i = 30$$

$$S_{Bi} = 6,7$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{Bi})$ $A = 30 + (1,5 \cdot 6,7)$ $A = 30 + 10,05$ $A = 40,05$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{Bi})$ $B = 30 + (0,5 \cdot 6,7)$ $B = 30 + 3,37$ $B = 33,35$
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{Bi})$ $C = 30 - (0,5 \cdot 6,7)$ $C = 30 - 3,37$ $C = 26,65$	$D = M_i - S_{Bi}$ $D = 30 - 6,7$ $D = 23,3$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
A	$\sum x > 40,05$	SB (Sangat Baik)
B	$33,35 < \sum x \leq 40,05$	B (Baik)
C	$26,65 < \sum x \leq 33,35$	C (Cukup)
D	$23,3 < \sum x \leq 26,65$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 23,3$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian guru bidang studi pada aspek penyajian baik.		

**IV. Skor Penilaian Guru Bidang Studi pada Aspek Keterlaksanaan pada Tabel 21**

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N_1 + N_2 + N_3 + N_4 + N_5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$  Keterangan : $X$ : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor $N$ : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\sum x = 5 + 5 + 4 + 5 + 4 + 4 + 4$ $\sum x = 31$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{31}{7}$ $X = 4,43$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 31 dan skor rata-rata 4,43.	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Tertinggi}$	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Terendah}$
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $7 \times 5 = 35$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $7 \times 1 = 7$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (35 + 7)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 42$ $Mi = 21$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (35 - 7)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 28$ $SBi = 4,67$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 35, skor minimal ideal 7, rata-rata ideal 21 dan simpangan baku 4,67.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 31$$

$$Mi = 21$$

$$SBi = 4,43$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 21 + (1,5 \cdot 4,43)$ $A = 21 + 6,6$ $A = 27,6$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 21 + (0,5 \cdot 4,43)$ $B = 21 + 2,2$ $B = 23,2$
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 21 - (0,5 \cdot 4,43)$ $C = 21 - 2,2$ $C = 18,8$	$D = Mi - SBi$ $D = 21 - 4,43$ $D = 16,6$

Nilai	Rentang Skor	Kategori
<b>A</b>	$\sum x > 27,6$	SB (Sangat Baik)
<b>B</b>	$23,2 < \sum x \leq 27,6$	B (Baik)
<b>C</b>	$18,8 < \sum x \leq 23,2$	C (Cukup)
<b>D</b>	$16,6 < \sum x \leq 18,8$	K (Kurang)
<b>E</b>	$\sum x \leq 16,6$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian guru bidang studi pada aspek keterlaksanaan sangat baik.		

## Penghitungan Aspek Isi Modul

Penghitungan nilai rata-rata guru bidang studi terhadap aspek materi modul adalah sebagai berikut:

<b>Rumus:</b> $X = \frac{\Sigma X}{N}$	<b>Keterangan:</b> X = Nilai rata-rata seluruh aspek ΣX = Skor rata-rata peraspek N = Jumlah aspek yang dinilai
<b>Penyelesaian:</b> langkah 1 $X = \frac{\Sigma X}{N}$ $X = \frac{3,73 + 3,78 + 3,90 + 4,43}{4}$ $X = \frac{15,84}{4}$ $X = 3,95$	langkah 2 $\frac{3,95}{5} \times 100 \%$ 79,2 %
<b>Jadi nilai rata-rata isi modul adalah sebesar 79,2 persen.</b>	



## PENILAIAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK

### I. Skor Penilaian Siswa pada Aspek Berpikir Kreatif pada Tabel 22

**Langkah I:** Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<p><b>a. Menghitung skor</b></p> <p>Rumus :</p> $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$ <p>Keterangan:</p> <p><math>\sum x</math> : Jumlah skor</p> <p>N : Jumlah penilaian</p>	<p><b>b. Menghitung skor rata-rata</b></p> <p>Rumus : <math>X = \frac{\sum x}{N}</math></p> <p>Keterangan :</p> <p>X : Skor rata-rata</p> <p><math>\sum x</math> : Jumlah skor</p> <p>N : Jumlah penilaian</p>
<p><b>Penyelesaian:</b></p> $\sum x = 35 + 12 + 24 + 12 + 10 + 24 + 6$ $\sum x = 123$	<p><b>Penyelesaian:</b></p> $X = \frac{123}{30}$ $X = 4,1$
<p><b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 123 dan skor rata-rata 4,1.</p>	

**Langkah 2:** Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Tertinggi}$	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus $N \times \text{Nilai Terendah}$
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $30 \times 5 = 150$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $30 \times 1 = 30$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: $Mi$ = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : $SBi$ = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (150 + 30)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 180$ $Mi = 90$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (150 - 30)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 120$ $SBi = 20$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 150, skor minimal ideal 30, rata-rata ideal 90 dan simpangan baku 20.	

**Langkah 3 :** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitatif

$$\sum x = 123$$

$$Mi = 90$$

$$SBi = 20$$

$A = Mi + (1,5 \cdot SBi)$ $A = 90 + (1,5 \cdot 20)$ $A = 90 + 30$ $A = 120$	$B = Mi + (0,5 \cdot SBi)$ $B = 90 + (0,5 \cdot 20)$ $B = 90 + 10$ $B = 100$	<b>Nilai</b> <b>Rentang Skor</b> <b>Katagori</b>
		<b>A</b> $\sum x > 120$ SB (Sangat Baik)
		<b>B</b> $100 < \sum x \leq 120$ B (Baik)
		<b>C</b> $80 < \sum x \leq 100$ C (Cukup)
		<b>D</b> $70 < \sum x \leq 80$ K (Kurang)
		<b>E</b> $\sum x \leq 70$ SK (Sangat Kurang)
$C = Mi - (0,5 \cdot SBi)$ $C = 90 - (0,5 \cdot 20)$ $C = 90 - 10$ $C = 80$	$D = Mi - SBi$ $D = 90 - 20$ $D = 70$	<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian kreativitas siswa pada aspek berpikir kreatif sangat baik.

## II. Skor Penilaian Siswa pada Aspek Berpikir Kreatif pada Tabel 23

### Langkah I: Menghitung Skor dan Menghitung Skor Rata-Rata

<b>a. Menghitung skor</b> Rumus : $\sum x = N1 + N2 + N3 + N4 + N5 \dots \text{dst.}$  Keterangan: $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian	<b>b. Menghitung skor rata-rata</b> Rumus : $X = \frac{\sum x}{N}$ Keterangan : X : Skor rata-rata $\sum x$ : Jumlah skor N : Jumlah penilaian
<b>Penyelesaian:</b>  $\begin{aligned} \sum x &= 40 + 10 + 20 + 9 + 15 + 28 + 20 \\ &\quad + 20 + 3 + 25 + 24 + 5 + 32 + 3 \\ &\quad + 15 + 24 + 3 \\ \sum x &= 292 \end{aligned}$	<b>Penyelesaian:</b>  $X = \frac{292}{70}$ $X = 4,2$
<b>Kesimpulan:</b> Jumlah skor penilaian ahli materi pada aspek isi 292 dan skor rata-rata 4,2.	

### Langkah 2: Menghitung Skor Menjadi Nilai Kualitatif

<b>c. Skor maksimal ideal</b> Rumus N x Nilai Tertinggi	<b>d. Skor minimal ideal</b> Rumus N x Nilai Terendah
<b>Penyelesaian:</b> Skor maksimal ideal = $70 \times 5 = 350$	<b>Penyelesaian:</b> Skor minimal ideal = $70 \times 1 = 70$
<b>e. Mencari Rata-Rata Ideal</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$ Keterangan: Mi = Rata-rata ideal	<b>f. Mencari Simpangan Baku</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$ Keterangan : SBi = Simpangan baku
<b>Penyelesaian:</b> $Mi = \frac{1}{2} \times (350 + 70)$ $Mi = \frac{1}{2} \times 420$ $Mi = 210$	<b>Penyelesaian:</b> $SBi = \frac{1}{6} \times (350 - 70)$ $SBi = \frac{1}{6} \times 280$ $SBi = 46,7$
<b>Kesimpulan:</b> Skor maksimal ideal adalah 350, skor minimal ideal 70, rata-rata ideal 210 dan simpangan baku 46,7.	

**Langkah 3:** Mengubah Skor Rata-Rata Menjadi Nilai Kualitaif

$$\sum x = 292$$

$$M_i = 210$$

$$S_{B_i} = 46,7$$

$A = M_i + (1,5 \cdot S_{B_i})$	$B = M_i + (0,5 \cdot S_{B_i})$
$A = 210 + (1,5 \cdot 46,7)$	$B = 210 + (0,5 \cdot 46,7)$
$A = 210 + 70$	$B = 210 + 23,35$
$A = 280$	$B = 233,35$
$C = M_i - (0,5 \cdot S_{B_i})$	$D = M_i - S_{B_i}$
$C = 210 - (0,5 \cdot 46,7)$	$D = 210 - 46,7$
$C = 210 - 23,35$	$D = 163,3$
$C = 186,67$	

Nilai	Rentang Skor	Katagori
A	$\sum x > 280$	SB (Sangat Baik)
B	$233,35 < \sum x \leq 280$	B (Baik)
C	$186,67 < \sum x \leq 233,35$	C (Cukup)
D	$163,3 < \sum x \leq 186,67$	K (Kurang)
E	$\sum x \leq 163,3$	SK (Sangat Kurang)
<b>Kesimpulan:</b> Nilai kualitatif penilaian kreativitas siswa pada aspek sikap kreatif sangat baik.		

### Penghitungan Kreativitas Peserta Didik

Penghitungan nilai rata-rata peserta didik terhadap aspek kreativitas peserta didik adalah sebagai berikut:

<b>Rumus:</b> $X = \frac{\sum X}{N}$	<b>Keterangan:</b> $X$ = Nilai rata-rata seluruh aspek $\sum X$ = Skor rata-rata peraspek $N$ = Jumlah aspek yang dinilai
<b>Penyelesaian:</b> langkah 1 $X = \frac{\sum X}{N}$ $X = \frac{4,1 + 4,2}{2}$ $X = \frac{8,3}{2}$ $X = 4,15$	langkah 2 $\frac{4,15}{5} \times 100 \%$ $83,0 \%$
<b>Jadi nilai rata-rata kreativitas peserta didik adalah sebesar 83,0 persen.</b>	

# **Lampiran 6**

Foto Aktivitas Mengajar  
di SMK Negeri 5 Yogyakarta



# **Lampiran 7**

Surat Pernyataan Validasi Modul

dan

Surat Perijinan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

---

**PERNYATAAN**

Nama : Eni Puji Astuti, M. Sn  
Pekerjaan : Dosen Seni Rupa  
Institusi : Jurusan PSR / FBS / UNY

Menyatakan, bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada modul sebagai media penelitian “ **Modul Pengembangan Kreativitas dalam Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta**” yang disusun oleh:

Nama : Aprilia Retno Wulandari  
NIM : 08206241019  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 4 September 2012

Ahli Materi,

Eni Puji Astuti, M. Sn

NIP. 19780102 200212 2 004





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eni Puji Astuti, M. Sn  
NIP : 19780102 200212 2 004  
Institusi : Jurusan PSR / FBS / UNY

telah membaca instrumen dan modul dari peneliti yang berjudul:

**"Modul Pengembangan Kreativitas dalam Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta"** oleh peneliti:

Nama : Aprilia Retno Wulandari  
NIM : 08206241019  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Setelah memperhatikan instrumen dan modul, maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum dalam lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 9 September 2012

Validator Modul

Eni Puji Astuti, M. Sn

NIP. 19780102 200212 2 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sisca Rahmadona, M.Pd  
NIP : 19840724 200812 2 004  
Institusi : Jurusan KTP / FIP / UNY

telah membaca instrumen dan modul dari peneliti yang berjudul:

**"Modul Pengembangan Kreativitas dalam Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta"** oleh peneliti:

Nama : Aprilia Retno Wulandari  
NIM : 08206241019  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Setelah memperhatikan instrumen dan modul, maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum dalam lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, **6** September 2012  
Validator Modul

Sisca Rahmadona, M.Pd

NIP. 19840724 200812 2 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

---

### PERNYATAAN

Nama : Sisca Rahmadona, M.Pd  
Pekerjaan : Dosen Teknologi Pendidikan  
Institusi : Jurusan KTP / FIP / UNY

Menyatakan, bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada modul sebagai media penelitian “ **Modul Pengembangan Kreativitas dalam Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta**” yang disusun oleh:

Nama : Aprilia Retno Wulandari  
NIM : 08206241019  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 6 September 2012

Ahli Media

Sisca Rahmadona, M.Pd

NIP. 19840724 200812 2 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Purnomo  
NIP : 19610715 199601 1 001

telah membaca instrumen dan modul dari peneliti yang berjudul:

**" Modul Pengembangan Kreativitas dalam Mata Pelajaran Nirmana di SMK  
Negeri 5 Yogyakarta" oleh peneliti:**

Nama : Aprilia Retno Wulndari  
NIM : 08206241019  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Setelah memperhatikan instrumen dan modul, maka masukan untuk peneliti  
adalah seperti yang tercantum dalam lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, ~~13 November~~ 2012

Guru mata pelajaran,

Drs. Purnomo

NIP. 19610715 199601 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
Karangmalang Yogyakarta 55281 Telepon 586168, Pesawat 217, 218, 219

---

#### PERNYATAAN

Nama : Drs. Purnomo  
Pekerjaan : Guru mata pelajaran nirmana  
Institusi : SMK Negeri 5 Yogyakarta

Menyatakan, bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada modul sebagai media penelitian “ **Modul Pengembangan Kreativitas dalam Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta**” yang disusun oleh:

Nama : Aprilia Retno Wulandari  
NIM : 08206241019  
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, ~~13 NOVEMBER~~ 2012

Guru mata pelajaran,

Drs. Purnomo

NIP. 19610715 199601 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 906b/UN.34.12/PP/VII/2012  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Uji Validitas Modul**

9 Juli 2012

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY  
di Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Uji Validitas Modul** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

*Pengembangan Kreativitas melalui Modul Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta*

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : APRILIA RETNO WULANDARI  
NIM : 08206241019  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : Juli 2012  
Lokasi Uji Validitas Modul : Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I  
  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP. 19610524 199001 2 001

Tembusan:  
Kepala SMK Negeri 5 Yogyakarta





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 642e/UN.34.12/PPN/2012  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

1 Mei 2012

Kepada Yth.  
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Propinsi DIY  
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

*Pengembangan Kreativitas melalui Modul Mata Pelajaran Nirmana di SMK Negeri 5 Yogyakarta*

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : APRILIA RETNO WULANDARI  
NIM : 08206241019  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : Mei – Juni 2012  
Lokasi Penelitian : SM.K Negeri 5 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP 19610524 199001 2 001



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/4219/V/5/2012

Membaca Surat : Wakil Dekan I FBS UNY

Nomor : 642e/UN.34.12/PP/V/2012

Tanggal : 01 Mei 2012

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : APRILIA RETNO WULANDARI

NIP/NIM : 08206241019

Alamat : Karangmalang Yogyakarta

Judul : PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI MODUL MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Lokasi : SMK N 5 Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA

Waktu : 02 Mei 2012 s/d 02 Agustus 2012

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 02 Mei 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Ir. Ioko Kuntoro, M.Si

NIP. 19560108 198603 1 011

**Tembusan :**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq. Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Wakil Dekan I Fak. Bahasa dan Seni UNY





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

**DINAS PERIZINAN**

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

**SURAT IZIN**

NOMOR : 070/1287  
3234/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta  
Nomor : 070/4219/V/4/2012 Tanggal : 02/05/2012
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah  
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;  
5. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KKN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijijinkan Kepada : Nama : APRILIA RETNO WULANDARI NO MHS / NIM : 08206241019  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Penanggungjawab : Drs. Hajar Pamadhi, M.A (Hons)  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI MODUL MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 02/05/2012 Sampai 02/08/2012  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas  
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan  
Pemegang Izin

APRILIA RETNO WULANDARI

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)  
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY  
3. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
pada Tanggal : 3-5-2012

An. Kepala Dinas Perizinan  
Sekretaris

Drs. HARDONO

NIP. 195804101985031013



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 YOGYAKARTA**  
Alamat Jl. Kenari 71 Telp. (0274) 513463 FAX : (0274) 523203 Yogyakarta 55165  
E-mail : [smkn5jogja@yahoo.com](mailto:smkn5jogja@yahoo.com)



**SURAT KETERANGAN**

NO: 070/943

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 5 Yogyakarta menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : APRILIA RETNO WULANDARI  
NIM : 08206241019  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SMK Negeri 5 Yogyakarta pada tanggal 13 s.d 15 November 2012 dengan judul penelitian :

"MODUL PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MATA PELAJARAN NIRMANA DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 27 November 2012  
Kepala Sekolah

Suryono, S.Pd, M.Eng  
NIP. 19580623 198003 1 004



**DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5**

Alamat : Jl. Kenari 71 Telp. (0274) 513463, 523203 Fax. 0274-523203 Yogyakarta 55165  
E-mail : smkn5jogja@yahoo.com

**MEMO**

Dari : Kepala Sekolah  
Kepada : *Hamid, S.Pd.*  
Isi Pesan :

*P. Hamid mohon  
Sdr. Aprilia Retno Wulandari  
Mhs UNY dpt di beri data  
penelitian sehubungan*



Yogyakarta,  
Kepala Sekolah

**SUYONO, S.Pd. M.Eng**

NIP. 19580623 198003 1 004